A PC JÁTÉKŐRÜLTEK MAGAZINJA

576 Kbyte

XI. évfolyam, 108. szám. 2000. február



100 oldal
(Százzal több, mint CD!)

GABRIEL KNIGHT 3
A Twin Peaksbe oltott Sherlock Holmes démonikus kalandjai a Kandi Kamerával

BATTLEZONE 2
3D vagyok! Real-time vagyok! Stratégia vagyok! Szimulátor vagyok! A jövőből jövő lövő vagyok!

AGE OF WONDERS
Egy elejthetetlen elf elf-elejthetetlen serege rettenetesen kepeszt ezerrel fel-le (hehehe)

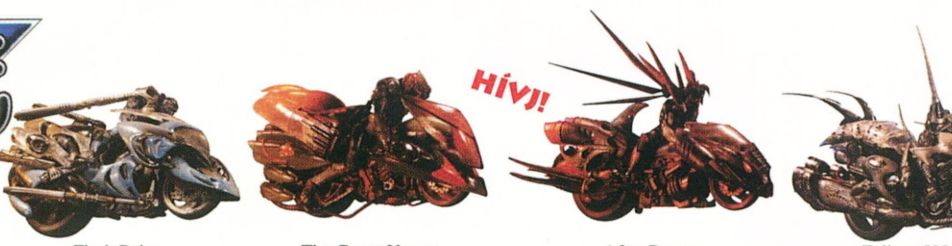
THEOCRACY
Magyar áldozat az azték kultúra oltárán - vagy fordítva?

FINAL FANTASY® VIII
A világ nyolcadik csodája PlayStation-színű klottgatyában

Ára: 796,- Ft
ISSN 0865-8226

McFarlane Toys

HÍVJ!



Flash Point | The Green Vapor | After Burner | Eclipse 5000

A SPAWN 16: NITRO RIDERS MOTOROKAT MÁJUSTÓL KERESD A BOLTOKBAN!

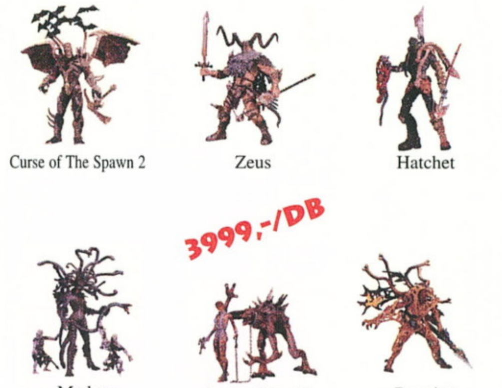
SPAWN 11: DARK AGES



Black Knight, Horrid, Ogre, Skull Queen, Spellcaster, Raider

3999,-/DB

SPAWN 13: CURSE OF THE SPAWN



Curse of The Spawn 2, Zeus, Hatchet, Medusa, Jessica Priest & Mr. Obersmith, Raenius

3999,-/DB

SPAWN 14: DARK AGES 2

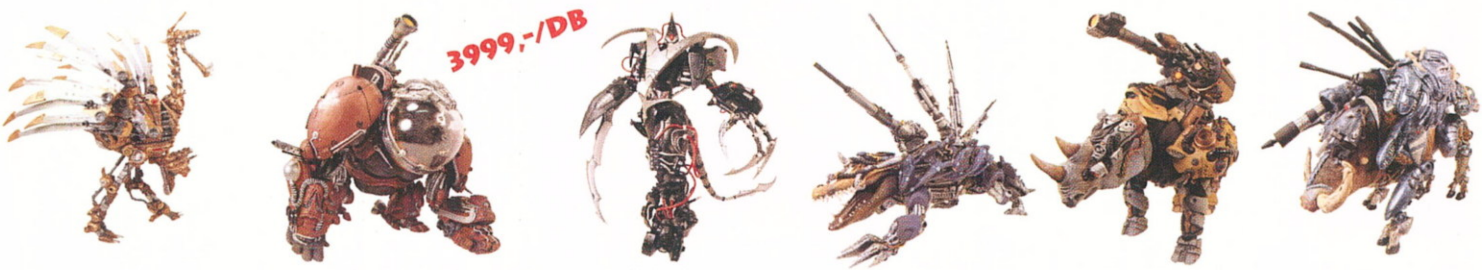


Mandarin Spawn, Viper King, The Necromancer, Spawn: The Black Heart, Iguantus & Tuskadon, Tormentor

3999,-/DB

SPAWN 15: TECHNO SPAWN

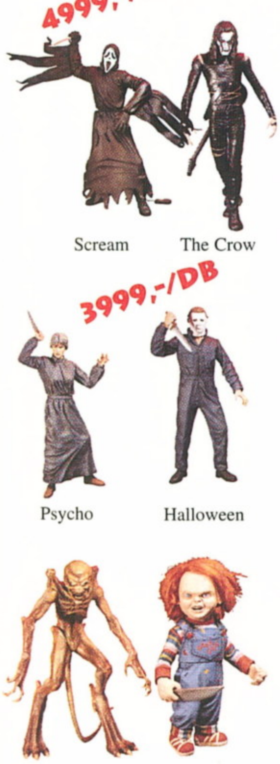
3999,-/DB



Iron Express | Code Red | Cyber Spawn | Steel Trap | Gray Thunder | Warzone

Movie Maniacs

4999,-/DB



Scream, The Crow

3999,-/DB

Psycho, Halloween

Pumpkinhead, Chucky

Danger Girl



Abbey Chase, Natalia Kassle

HÍVJ!

Sydney Savage, Major Maxim

Sleepy Hollow

3999,-/DB



The Crone, Headless Horseman, Ichabod Crane

HÍVJ!



Marv II Electric Chair

HÍVJ!



Headless Horseman Deluxe Box Set

The Beatles Yellow Submarine

3999,-/DB



Ringo, George, Paul, John

Austin Powers 2

HÍVJ!



Carnaby Street Austin, Fembot, Evil & Mini, Scott Evil, Vanessa Kensington

SE JÁTÉK, SE FILM NEM NYÚJTHAT ANNÁL TÖKÉLETESEBB 3D ÉLMÉNYT, MINT AMIKOR A KEZEDBEN TARTOD KEDVENC HŐSEIDET!

QUAKE

2999,- FT/DB



Major — Athene — Iron Maiden

TACTICAL ESPIONAGE ACTION METAL GEAR SOLID

3999,- FT/DB

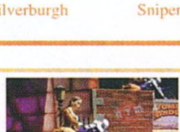


Liquid Snake — Revolver Ocelot — Psycho Mantis

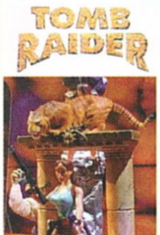


Solid Snake — Meryl Silverburgh — Sniper Wolf — Vulcan Raven — Ninja

TOMB RAIDER



Lara & Motorbike 3999,-



Lara & Tiger 3999,-



Jungle Outfit 5999,-



Wetsuit 5999,-

FINAL FANTASY VIII ACTION FIGURES

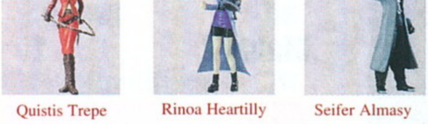
3999,- FT/DB



Squall



Quistis Trepe — Rinoa Heartilly — Seifer Almasy



Laguna Loire — Irvine Kinneas — Zell Dincht



Collectable Boxed Set 1



Collectable Boxed Set 2

CRASH BANDICOOT

2999,- FT/DB



Jet Board Crash — Komodo Moe — Jet Pack Crash



Coco Bandicoot — Dr. Neo Cortex — Tiny

CRASH BANDICOOT

2999,- FT/DB



Deep Dive Crash — Dingo Dile — High Flying Crash



Dr. N. Gin — Wave Rider Coco — Dr. N. Tropy

As Seen On CARTOON NETWORK



Powerpuff Girls

4.5" műanyag figurák plüss betéttel (4féle)	1999,-FT/DB
7.5" műanyag figurák fénnyel, hanggal (3féle)	3999,-FT/DB
6" babzsákos figurák (3féle)	1999,-FT/DB

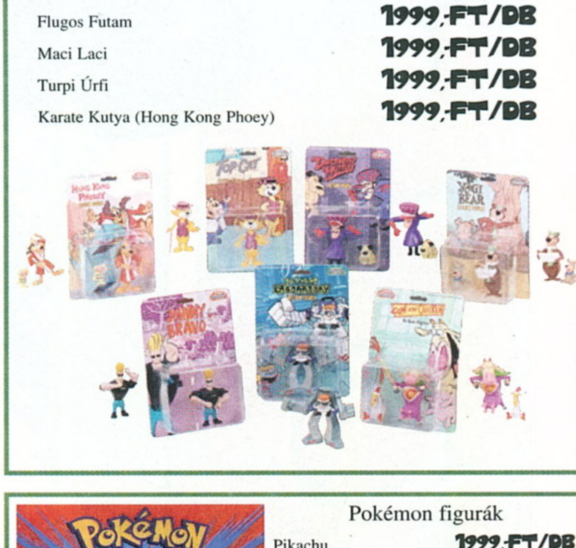
Mini figurák

Dexter & Diddy	999,-FT/DB
Johnny Bravo & Girl	999,-FT/DB
Cow & Chicken	999,-FT/DB
Cow & Devil	999,-FT/DB



5" akciófigurák

Dexter	1999,-FT/DB
Johnny Bravo	1999,-FT/DB
Cow & Chicken	1999,-FT/DB
Flugos Futam	1999,-FT/DB
Maci Laci	1999,-FT/DB
Turpi Úrfi	1999,-FT/DB
Karate Kutya (Hong Kong Phoey)	1999,-FT/DB





Pokémon figurák

Pikachu	1999,-FT/DB
Charmander	1999,-FT/DB
Squirtle	1999,-FT/DB

MÁRCIUSTÓL KAPHATÓ!

tartalom

XI. ÉVFOLYAM 108. SZÁM, 2000. FEBRUÁR



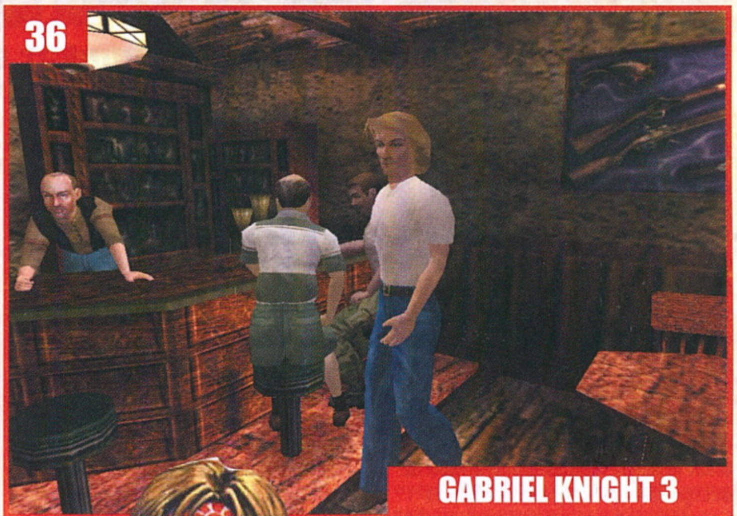
FINAL FANTASY VIII

















VÉGIGJÁTSZÁS

SITE-ÁTÓ



576 Kbyte

Kiadja a COMGAME '576' Kft.
1137 Budapest, Gergely Gy. utca 17
Postacím: 1389 Budapest, Pf. 132
576kbyte@576.hu, www.576.hu

Laptulajdonos: Balogh Zsolt
Főszerkesztő: Kiss László covboy@576.

Állandó jellegű tettestársak: Tóth János tj@576.hu, Hanula Zsolt hancu@576.hu

Levilágítás: Recent Kft.
Nyomás: Grafit Pencil Nyomda Budapest

Terjeszti a Hírker Rt., az NH Rt. és alternatív terjesztők

Előfizethető a szerkesztőség címén, rózsaszín postai utalványon:

576 KByte (Comgame '576' Kft.)
1389 Budapest, Pf. 132

Előfizetési díj egy évre: 6.999,- Ft
fél évre: 3.999,- Ft
negyed évre: 1.999,- Ft

A kiadványban megjelent szöveges és illusztrációs anyagok bármely módon való felhasználása csak a kiadó engedélyével lehetséges.

ISSN 0865-8226

TESSÉK MINKET ELOLVASNI...!



★ Megmagyarázzuk a bizonyítványunkat egy csodaszép mintázatú lepedő előtt

Hát kérem ez lenne akkor itt az új 576 Kbyte – vagy legalábbis a béta-verzió. Amikor elkezdtünk azon elmélkedni, hogy kiterebélyesedett újságunk fehéren szomorkodó lapjait ugyan mivel is töltsük meg, igyekeztünk figyelembe venni ama pár tonna levélben feldobott ötleteket, amelyeket a januári számban elejtett kis megjegyzésem kapcsán küldtetek. (Mindet persze nem lehetett – akkor inkább a perpeetum mobile kifejlesztésére vállalkoznánk.) Ezt a remek szokásotokat jó lenne megtartani (mármint az ötletgazdás-játékot), mert remélem nyilvánvaló, ha a valami nem tetszik nektek, akkor azon igyekszünk mihamarabb javítani – az újságot ugyanis nektek csináljuk és nem magunknak. Mivel már ez a szám is felvet pár nyilvánvaló kérdést, legegyszerűbb lesz, ha most itt az elején tisztázunk egy-két apróságot. Következik egy roppant unalmas eszmefuttatás a "Hogy működik az 576 Kbyte?" témakörben – én azért arra kérnék mindenkit, hogy olvassa végig, több okból is, amiből hirtelen csak egy párat említenék:

1. Így nem kell külön levélben feltenni azokat a kérdéseket, amelyekre már itt válaszoltam.
2. Nekem sem kell külön válaszolgatni ugyanazokra a kérdésekre – pár dolgot leszámítva (melyek taglalása nem tartozik jelen elmélkedésünk tárgykörébe) ugyanis utálok bármit is kétszer csinálni. Többször meg még inkább.
3. Még egy csomó idő van hátra a matekórából.

Mindennek van 6 ára...

... bár ez elsősorban a bevásárlóközpontok akciós termékeire vonatkozik. Nekünk csak egy van, bár az a januárihoz képest egy kicsit módosult. Nyilván ez volt az első alkalom, amikor jelen számunk kapcsán a szívedhez kaptál. (Remélhetőleg lesz még ilyen esemény, de – szintén – remélhetőleg teljesen ellentétes előjelű érzelmek lesznek az okozói.) Hát ja. Nyolcszáz tényleg egy elég nagy szám (Bár 796 már nem is annyira...). Például igen sok gombócból, pofonból, anyósból, hogy csak a legismertebb mértékegységeket említsem. Viszont nem is olyan sok sörből, nőből, szabadnapból. Meg HU forintból se. Lehet rajta venni három doboz cigarettát. Vagy három sört. Másfél Big Mac-menüt. Majdnem kilenc buszjegyet. Másfél mozijegyet egy tetszőlegesen kiválasztott rossz filmre. Hasonlatokból mondjuk többre futja ennyiből (ezt személyes tapasztalatból mondom), de ennyi talán elég is lesz belőlük. Szóval dupla terjedelemből dupla árat tudtunk kihozni. Most mit csináljunk? Anélkül, hogy különösebb közgazdasági eszme- és ámokfutásba bonyolódnék, szeretném csendben hozzátenni, hogy ennek 12%-át teszi zsebre az állam ÁFA címén, a lapterjesztők meg több mint 40%-át – a maradék feléből fizethetjük a nyomdát, a fenntartási költségeket, valamint engem, hogy merészen ívelő körmondatokban megmagyarázom, hogy az újság tulajdonképpen drága, de tulajdonképpen meg nem. Azt mindenesetre megígérhetjük, hogy az ár egy darabig így is marad, már amennyiben Viktor cár és díszes kompániája meg nem vadul – amivel tulajdonképpen nem ígértünk semmit, de azt viszont meg is tudjuk tartani.

Hopp! Közben beugrott valami remek megoldás, amivel egy rakás pénzt megspórolhatsz, ráadásul úgy, hogy közben nem kell nélkülöznöd szerény társaságunkat. Még mindig él ugyanis az 576 Kbyte előfizetésének nagyszerű lehetősége, sőt: most él csak különösen! Ha ugyanis bölcs elhatározástól vezéreltetve május 15-ig előfizetsz erre a remek kis újságra (illetve érvényes előfizetését egy évvel meghosszabbítod), akkor nemcsak hatalmas költségektől kíméled meg magad, hanem szerencsés esetben még néhány hasznos apróság is üteti a markodat. Először egy épkézláb konfigurációt akartunk kisorsolni előfizetőink között (ők ugyanis különösen kedvesek kicsiny szívünknek), de aztán inkább úgy gondoltuk, hogy már nyilván rendelkeznek valami hasonlóval. Tehát a konvertibilis konfigut átváltottuk alkatrészekre – így egyrészt többen fogtok nyerni valami kütyüt (videókártyát, vinyót meg ilyesmiket), másrészt meg valami hasznavehetőt, aminek nem egyetlen feladata, hogy magára gyűjtse a környéken található pormennyiség jelentős százalékát. (A témát melegen ajánljuk mindenki figyelmébe, a részletekről bővebben értekezünk a 75. oldalon egy igen kellemes szőke és egy nem-olyan-kellemes barna (?) társaságában. Lapozz oda sietve, kövesd a használati útmutatót, majd gyere vissza hamar, mert addig nem megyünk tovább!)

Ha már az előfizetés kérdésénél tartunk, akkor adódik egy másik kérdés: mi történik azokkal, akiknek még érvényes előfizetésük van az 576-ra, csak feleekkora terjedelemben és feleennyi áron? Az első elképzelés úgy szólt, hogy kiküldünk nekik egy csekket, amelyen alkalmasint befizethetik a különbözetet, de aztán gyorsan elhessegettük magunktól ezt a gondolatot: csekket kapni nem különösebben felemelő érzés, van az embernek elég baja anélkül is. Így konzultáltunk egy matematikussal, aki néhány hét alatt megoldotta nekünk a problémát egy eredeti huszárvágással: a kétszer akkora terjedelmű (meg árú) újság előfizetése pont a feléig lesz érvényes a régiknek. Mint említettem, matematikusról volt szó, aki minden további nélkül átsiklott azon a földhözragadt problémán, hogy mi történik, ha páratlan számú lap jár az előfizetőnek? Több remek alternatíva is kínálkozott a probléma gyakorlati megoldására. Példának okáért vegyük azt a remek főszerkesztői javaslatot, miszerint kettétépkedjük az újságokat és úgy teljesítjük a fél havi előfizetést. Szerencsés esetben a két fél-576 – illetve 288, mondja a matematikusunk – Kbyte-ot megkapó előfizető ugyanabban az országban/megyében/ városban/ lakik, így rövid utánajárás által kicserélhetik tapasztalataikat az újság általuk birtokolt részének tartalmáról! Ha pedig valaki rutinosan egyszerre kétszer fizetett elő, még utána sem kell járnia! Már amennyiben két különböző 288 Kbyte-ot kap. (Amire az esély 50%, mondja a matematikusunk.) Aztán inkább annál a verziónál maradtunk, hogy az előfizetőnek köszönjük szépen, hogy előfizetett és kapjon féláron egy teljes újságot. Aztán majd legyen az ő személyes belátására bízva, hogy a továbbiakban is belénk helyezi-e a bizalmát. (Amivel még egy csomó apróságot is nyerhet. Ez csak úgy az eszembe jutott, nehogy azt higgye valaki, hogy befolyásolni kívánom a véleményét, amelynek a megalkotása után úgyis ellapoz 75. oldalra, ahol teljesen nyilvánvalóan látni fogja, hogy milyen remek perspektívák tárulnak fel előtte, ha előfizet még egy évre...)

Ja, még valami. Eddig némi félreértésekre adott okot a nyári összevont,

megemelt terjedelmű szám kérdése július-augusztus hónapokban. Páran úgy érezték, hogy nem jártak kimondottan jól, amikor júniustól fizettek elő negyed évre. A probléma további létét egy huszárvágással sikerült megoldanunk: először is az előző hasábban viselt dolgai miatt kirúgtuk a matematikusunkat; másodszor pedig a július-augusztusi szám most is összevont lesz, de terjedelemben (árban) ugyanakkora, mint a többi –



és akkor nincs több gond. Ez évi 11 megjelenést jelent, de az előfizetést nem a naptári hónapokhoz mérjük, hanem darabra, mert utálnánk 11/12-ed darabokra tépkedni az újságot – vagyis egy éves előfizetés 12 db 576-ot hoz a konyhádra. (Ne mondd, hogy nem éri meg, lapozz gyorsan a 75. oldalra! Sőt, a legjobb lesz, ha ki is téped, és mindenhova magaddal viszed, mert hűséges barátként mindig jó tanáccsal lát el ha baj esetén.)

Na, egyelőre ennyit az előfizetésről és az újság áráról. Egyébként ha idáig eljutottál az olvasásban, akkor már tényleg jár neked valami komolyabb bónusz. Íme: ha megígéred, hogy most azonnal előfizetsz egy évre az 576 Kbyte-ra, akkor cserébe mi is megígérjük, hogy soha többet nem emlegetjük a 75. oldalt. (Legalábbis egy évig...)

Három a magyar igazság...

Mivel úgy gondoltam, hogy a duplájára terebélyesedett újsághoz egyedül már kicsit kevés leszek, szerződtettem az 576-csapatba két állandó jellegű tettestársat (azért nem csak egyet, mert a tapasztalat azt mutatta, hogy eddig is max. az újság 2/3-ában ismerhette ki magát a földi halandó). Most már hárman vagyunk, mint a gráciák, a Szentháromság meg a Ctrl-Alt-Del. Hogy az újságban fellelhető nyomdahibák egyenes avagy fordított arányban állnak-e az elkövetők létszámával, azt majd az idő eldönti. Mindenesetre illendő bemutatni veretes nyomdahibáink leendő két társszerzőjét.

TJ-t már ismerhetitek, eddig már egy rakásnyi karaktert elkövetett az 576 hasábjain. E megszentelt hasábokon felbukkanó munkássága ugyan csak a töredéke annak, amit én kiadtam neki megírásra, de ez nyilván annak tudható be, hogy nem különösebben kapkodó típus. Már sokan érdeklődtetek az igazi neve után, de én eddig mindenkinek csak annyit tudtam válaszolni TJ az TJ – hogy tényleg van neki polgári neve, azt csak akkor tudtam meg, amikor a szerződését pötyögtem. TJ ugyanis önmagáról is TJ-ként beszél, kizárólag egyes szám harmadik személyben. Ez már önmagában is komikus, ehhez még jön a mondókájának lényege ("TJ bölcs. TJ okos. TJ ügyes. TJ TJ...") Így tehát roppant felelősségteljes beosztást nyert: bokszlabda lesz. Ha valamelyikőtöknek nem tetszik egy oldal, akkor azt TJ csinálta (vagy ha nem ő csinálta, akkor ő rontotta el). Összekeveredtek a képaláírások? TJ volt! Colin McRae Rally-felirat van a Septerra Core értékelőjében? Már megint mit csináltál, TJ?! Fekete-fehér Lego-emberke van a Rock Raidersnél (hogy a hibakereső algoritmusként üzemelő olvasóink is örüljenek)? TJ ki van rúgva! Másodállásban pedig kineveztem helpline-vonalnak (bár ő erről még nem tud): középső poszterünkön megtalálod a telefonszámát, ahol a nap 0-24 órájában várja hívásaidat, ha bármilyen cheatre lenne szükséged, elakadtál a tizenhetedik pályán – vagy akár csak lelki támaszra lenne szükséged ebben a gonosz, kegyetlen világban.

Másik jeles (?) szerzeményem Hancu névre hallgat, ha szólítom. Igazi kozmopolita, lévén Magyarország majd' összes számításba jövő újságjába irkált már. Már éppen a Kiskegyed próbált lecsapni rá, amikor egy ügyes testcsellel elhalásztam előlük (nem szerettem volna, ha írásai nyomán tovább erősödik a feminizmus). Kiválóságát egyébként mi sem bizonyítja jobban, hogy a fentebb emlegetett újságokból egytől-egyig idő előtt kivált. Nagyszerű éleslátásáról tett tanúbizonyságot, amikor TJ-t és saját magát már az első naptól kezdve "peonok" gyűjtőnéven kezdte emlegetni. A peon várja, hogy a rettegve tisztelt főszerkesztő úr mikor kattint rá, és boldogan szalad teljesíteni a rá kiszabott taskot – jól végzett munkája öröme egy elmaradt korbácsolásban rejlik. Hancut a csoport hangulatfelelősének neveztem ki. Nemcsak komikus látvány, de MP3-gyűjteményében olyan örökérvényű, ámbátor igen ritka alkotások szerepelnek, mint az 576-himnusszá lett Lédi Kárnyevál az isteni Karel Gott előadásában (van-e oly zenerajongó, ki e nevet nem ismeri?!), illetve a Barbie Girl az Aquától – eredeti dán szöveggel. (Mellesleg a cseh és dán lemezgyártók szövetségének Hancu üzeni, hogy természetesen minden megvan neki eredetiben is.)

Egyelőre ennyit erről a két gyanús alakról. A továbbiakban cikkíróként találkozhattok természetesen régi ismerősökkel is, de feltünedeznek majd új arcok is. Róluk majd alkalmasint szintén mondok egy-két jó szót. Elsőnek itt van például Stöki koma. Őt szerintem be se kell mutatni, elég lesz annyit elmondani róla, hogy Hancu sógora akar lenni...

Tartalom

Na, akkor rá is térhetnénk a tartalmi felépítés izgalmas témájára, amiben szintén vannak apróbb újdonságok, és nemcsak annyi, hogy most már nem kell négypontos betűvel írnunk, ha egy játékról bővebb fejtegetésbe kívánunk bonyolódni. Menjünk szépen sorban:

Hírek: Szokás szerint itt találjátok a játékpiac kisebb-nagyobb híreit. Mivel most már akad helyünk bőven, kicsit hosszabban tudunk csemegézni közöttük, továbbá helyet szorítunk a következő havi 576-ig esedékes megjelenési dátumoknak is. Reméljetőleg mindenki figyelembe veszi azt a tényt, hogy a hírekben közölt megjelenési dátumok erős fenntartással kezelendők, mert a fejlesztők és a kiadók előrejelzéseiben néha nagyobb szerepet kapnak a vágyaik, mint a realitások.

Top-listák: Mivel többen súlyos testi fenyítéssel fenyegettek, meghajlok a népakarat előtt, és mostantól minden hónapban lesz top-lista. Lévén egy ilyen lista igen szubjektív megítélés alá esik (például ki az ördögöt érdekel, hogy Hancu kedvenc játéka a WinAmp?), az egyetlen elfogadható megoldást választottuk: az amerikai és az angol eladási listákra hagyatkozunk. Persze az sem kizárt, hogy néha saját gyártmányúakat is fabrikálunk. Tudtátok például, hogy a Hancu kedvenc játéka a WinAmp?

Előzetesek: Itt azokkal a nagyobb érdeklődésre számot tartó játékfejlesztésekkel szeretnénk foglalkozni, amelyekről többet is lehet tudni annál, hogy valahol valaki csinál valamit, ami majd valamikor megjelenik. Indításnak rögtön három igazi nagyágyút tűzünk pennánk hegyére, amelyek már annyi évet töltöttek előzetesben, mint egy fokozottan hátrányos helyze... khm, asszem egy kicsit elkanyarodtam a témától. Szóval: már jó ideje ígérgetik őket. Itt fokozatosan érvényes az a tétel, hogy 'sose higgy egy játékfejlesztő megjelenési dátummal hitegető ígéreteinek' – egy különösen várt játék kiadását előszeretettel szoktak évekig húzni-halasztani.

Játékismertetők: Istenkém, itt igazán szép, hogy végre van hely, és nem kell kötelességszerűen két (ünnepnapokon három) oldalba benyomni a mondókánkat! Az ismertetők tájékán találkoztok majd a legtöbb változással. Az eddig az értékelőben szereplő technikai paraméterek most átvonulnak az ismertető elején található személyi igazolványba. Itt megtalálható az anyja neve (fejlesztő) és apja neve (a kiadó, aki teszi a szokásos dolgát az "anyával", hogy a "gyermek" megszülethessen), valamint azon hivatalos honlap címe, ahol bővebb információkat találhat az online érdeklődő. A minimális és javasolt konfigurációban szereplő infok nyilván egyértelműek, de kéretik figyelembe venni, hogy ezek a KIADÓ által javasolt paraméterek, akik, khm, hát meglehetősen optimistán szoktak nyilatkozni egy-egy játék hardverigényéről. Az általuk minimumnak nevezett konfiguráción egy adott játék túlnyomórészt csak elindul, de hogy "fut" – az már talán némi túlzás. A kiadó által javasolt konfiguráció ezen az alapon azt a hardvert jelenti, amin a játék nem szaggat olyan bántóan, hogy a játékos már eleve nem hajlandó játszani vele. Sokan kértétek, hogy valahogy helyezzük el az értékelőben azt az infot, hogy kell-e a játékhoz 3D-gyorsító. Ha követelmény a 3D-kártya, akkor azt a támogatott 3D-platformnál csillaggal (*) jelöljük, egyébként a game megy szoftveres renderrel is. A multiplayer-támogatás címszó alatt a játék multiplayer támogatásáról fogunk beszélni, ami elsőre ugyan hihetetlenül hangzik, de mégis igaz.

A 'Rokon Lelkek' nevezetű kis boxban tüntetjük fel – ha lehet – a játék legközelebbi hozzátartozóit (kevésbé prózai fogalmazásban: hogy honnan lopták az ötletet a szerzők), hogy ha esetleg valaki egy adott játék láttán beleszeretett egy bizonyos stílusba (netán a hideg rázta tőle), tudja, hogy hol keressen (kerüljön el) valami hasonlót.

Jeles szerzőink néha lesújtó kritikákat kapnak egyes olvasóinktól, akik alkalmasint egészen sajátságos stílusban méltatják a szerző szellemi képességeit, családi kötelékeit, illetve egyéb dolgait egy játékról alkotott – szubjektív – véleményük kapcsán. Szó se róla, lévén mifelénk egy bizonyos stílusú játékot olyan cikkíró tesztel, aki szereti (következésképp: ismeri) is az adott stílust, és előfordulhat, hogy az enyhén lökött gyermekről is atyai jóindulattal emlékezik meg a tesztelő. (Például erős a gyanúm, hogy egy hatszögekre osztott pályán álldogáló Tigris tank látványa nem hoz mindenkit olyan tűzbe, mint holmi főszerkesztőket.) Ugyan a szubjektivitás gordiuszi csomóját átvágnunk még mindig nem sikerült (mert lehetetlen is), de cikkíróink esetleg kifejthetik –

néha szöges ellentétben álló – véleményüket egy kolléga úr által tesztelt játékról. Az ilyen jellegű belekotnyeleskedésnek ad otthont a fantáziadús Kotnyél névre keresztelt kis boxocska, amiből a t. olvasó más – szintén szubjektív – véleményt is megismerhet az adott játékról.

Hátra van még az értékelő, aminek dekódolásánál szintén akadtak félreértések egyes olvasóinknál. Egy játékot négy szempontból értékelünk külön, egytől tízes skálán:

– a grafikai kivitelezés alapján, mely magában foglalja úgy a grafikai engine képességeit (pontosabban: KIHASZNÁLT grafikai képeségeit), mint a videók és egyéb sallangok vizuális összhatását;

– a kezelőfelület alapján, azaz a játék lehetőségeinek kihasználásához mennyire kézre álló lehetőséget biztosítanak a szerzők. Nyilván egy Dracula-szerű játéknál, ahol annyiból áll a kezelés, hogy tologatjuk az egeret és néha kattintunk egyet, ez jóval magasabb értékű lesz, mint mondjuk egy olyan szimulátornál, ahol egy külön 100 oldalas könyvecske sorolja fel a három sorba kötött billentyűzet kombinációit;

– a szavatosság alapján, azaz milyen hosszú ideig kötheti le a játékost, egyrészt a hosszúságával, másrészt az újrajátszhatóságával, végül – de nem utolsó sorban – multiplayer lehetőségeivel;

– az aláfestő zene és a hanghatások alapján, továbbá hogy ezek hogyan viszonyulnak a játék hangulatához (már amennyiben van neki olyan...).

Végül következik a végső értékelés, az a bizonyos százalék, ami globálisan minősíti a játékot, és egyben meghatározza a helyét a játékok nagy családjában, legalábbis a többiekhez képest. Amit a legtöbben félreértenek egy tévedés miatt: a százalékos értékelés NEM feltétlenül eredője a fentebb felsorolt négy szempontnak (bár a szavatosság azért elég nagy súllyal esik latba), hiszen legalább ugyanannyi játék szenved Chocito-mérgezésben (ronda, de finom), mint mondjuk Barbie baba-komplexusban (szép, szép, de a szavatossága tíz perc). Erre klasszikus példa a most tesztelt Final Fantasy VIII amely az ominózus négy szempontból háromban harmatgyengén muzsikál, de valami elképesztően jó játék.

Kicsit hegyesebbre fentük pennánkat a százalékok nagyságánál is, ami első látásra kicsit szokatlan lesz, lévén kis hazánk játékokkal foglalkozó újságjaiban uralkodó trendek alapján nem igazán van respektjük a 90% alatti értékeknek. Ha abból indulunk ki, hogy nincs 100%-os játék (és nyilván nincs, különben nem lenne értelme új játékokat írni), akkor például egy 76% abszolút nem számít egy rossz eredménynek. Ez kategóriájában igen jó – csak nem kiváló. A túl sok kiváló ugyanis hovatovább azt eredményezi, hogy nem lesz honnan kiválnia a “kiválónak”, és saját maguk alkotnak egy tömeget – vagyis az átlagot. Öööö... Bocs, de elolvastam az utolsó mondatomat, és most egy kicsit megakadtam. Hasonlóan mélyen szántó filozofikus gondolatok helyett inkább mellékelünk az elkövetkezendő tartalomjegyzékekhez valahol egy táblázatot, ami talán kicsit érthetőbben magyarázza meg, hogy mily nehéz is egy játék dolga, ha el akarja nyerni az 576 ezüst- illetve aranytehén díját. Khm. Én meg megpróbálom magam olyan síkra hozni hogy legalább én értsem, mit magyarázok...

A következő főbb tartalmi egység az egykoron Cinkelt Lapok néven futó szörnyszülött, amelyben a cheatek ádáz közelharcot vívtak a végigjátszásokban burjánzó karakterek tömegeivel, hogy végül mindketten vesztesen hagyják el az ütközet színhelyét. Most felszeleteltük őket két részre: a Csal a Zsuzsa címszó alatt virgonckodnak a csalások, amelyek között igyekszünk az adott számban tesztelt játékoknál használhatókat közkézre adni, Végigjátszások címszó alatt pedig végigjátszások, táblázatok, térképek és egyéb apróságok lesznek, amelyeket a káromkodó játékos – esetleg – haszonnal forgathat.

A továbbiakban pedig kiszáguldunk az információs autósztrádára – már akinek van matrica a szélvédőjén. A “száguldás” persze csak képletes értelemben értendő, lévén az Internet mozgásigéi napszak, szolgáltató és hozzáférés függvényében változnak. (Mindegy, szörfözni szélcsendben is lehet!) Bekukkantunk egy-két érdekesebb honlapra, továbbá időről-időre szétnézünk kicsit az Internetes játékok világában is. A hálón való bolyongásnak lesz egy szigorúan elkülönített szekciója is (majdnem azt mondtam: zárt osztálya), nevezetesen a Kret.net. “A világegyetemben leggyakrabban előforduló két dolog a hidrogén és az emberi hülyeség – nem feltétlenül ebben a sorrendben...”. Ezt az akár mottóul is remekül funkcionáló okosságot állítólag Einstein mondta, és – bár, ha valakinek, hát neki aztán igazán illett volna tudnia, hogy a hülyeség mennyire relatív dolog – az Internetre is remekül alkalmazható. A Web tele van idiótánál idiótább siteokkal, amikre “csak úgy” rábukkanni szinte lehetetlen, viszont a maguk nemében igazi gyöngyszemek. Ezeken az oldalakon ilyenekkel fogjuk mindazokat riogatni, akik hagyják magukat - egy-egy hosszabb letöltés mellett remekül el lehet rajtuk vigyorogni...

Aki mindezt túléli, már különösen szerencsésnek mondhatja magát, de az újság hátsó fertályába már csak a legbátrabbak merészkedjenek, mert teljesen Biohazard terület. Ott ugyanis levelezni fogok veletek, nemcsak így magamban motyogni, mint itt az előtérben. Meglepő újdonságok várják a bátor vállalkozókat: egyrészt engedve a népakaratnak különbejáratú kis háztájimat kiterjesztettem 4 oldalra, másrészt pedig megfogadtam, hogy idén néha válaszolok is a levelekben feltett kérdésekre (évente legalábbis egy párszor). Mai műsorajánló: el fogom énekelni Karel Gott Lédi Kárnyevál című számát csehül (vagy szlovákul – egy hülyeség). Meg esetleg a Barbie Girlt dánul.

Az utolsó oldalon fájdalmas búcsút intünk a viszontagságokban megfáradt olvasónak, de már előre jelezzük, hogy kábé mivel fogjuk riogatni a következő hónapban. Az i-re a pontot azzal tesszük fel, hogy Nostradamus babérjaira törve bizonytalan kísérletet teszünk annak megjóslására, hogy a következő számunk mikor jelenik meg.

Ez lenne a terv, ami természetesen igényeitek szerint változik. Alkalmasint lesz még egy szekció, amiről eddig még nem emlékeztünk meg, egyrészt időszakos volta miatt, másrészt meg azért, mert most éppen nem volt. Páran vadul tiltakoztak ellene, de néhányan közületek szívesen látnának hardver témájú cikkeket. Köztes megoldást választottunk: ha találunk valami érdekesebb témát, ami szigorúan a PC-játékőrülteknek szól, akkor arról majd néha rajzolunk egy-két kósza sort. Itt van például ez a 20 oldalnyi kapcsolási rajz... Na jó, csak vicceltem. Most például a GeForce-okról szóltunk volna néhány keresetlen szót, amit egy sajnálatos baleset akadályozott meg: Hancu hirtelen felindulásból letörölte a gépemről, szóval kénytelen voltam TJ-t bezárni a fürdőszobába.

Nem lesz

Miután pár szóban ilyen szépen összefoglaltuk, hogy mi lesz az 576 Kbyte-ban, talán rátérhetnénk arra a sokkal izgalmasabb témára, hogy mi nem lesz. Mivel a továbbiakban is szeretnénk kizárólag PC-s játékújság maradni és nem akarunk egy fenékkel több lovat megülni (ez az egy is épp elég rázós), marhára nem lesz esti programajánló, háromtagú lányegyüttesek legújabb CD-jének mélyelemzése, ‘hova menjünk este’ programkalauz – ezeket jobb meghagyni mondjuk a Playboynak, azok talán jobban csinálják ezt az ipart. Abszolút nem merülünk el DTP- és grafikai segédprogramok havi két oldalon történő oktatásába, mert ennek semmi értelme (bár ettől még beférhetne az arculatba). Ami pedig végérvényesen nem lesz, az a CD-melléklet. Ami ennél jobban nem lesz, az már csal. Tízből kilenc levélíró tiltakozott ellene – ha valaki demókkal és CD-grabberekkel teletömött korongokra vágyik, nyilván talál majd megoldást vágyai beteljesítésére.

(Khm, asszem most leszek meglincselve.) Nem lesz egy darabig poszter sem, de természetesen ez csak amolyan “félig-nem-lesz” állapot. Ha jók lesztek, akkor majd megint visszacsempésszük őket (a jó magaviseletről hasznos tanácsok találhatók a 75. oldal teljes terjedelmében). bár hogy hogyan lesz beletéve az újságba úgy, hogy szállítás közben ne essen ki, arról pillanatnyilag fogalmam sincs.

Most pedig szeretném megköszönni, hogy végigszenvedted magad ezen a szörnyű irományon. Kellemes utazást kívánok a most következő oldalakon. Véleményedről remélhetőleg legalább egy e-mail útján tájékoztatsz is bennünket. (Egyéb ötlet-javaslat-sör-készpénz is jöhet.) Mert ugyan – elnézve az imént magunk mögött hagyott karakterek távolba vesző sorát – már elég rég lehetett ennek a cikknek a bevezetője, de még azóta sem felejtettük el, hogy ezt az újságot neked készítjük. Ennyi. Még megosz-tok veled egy életbölcseletet, ami akár egyfajta ars poeticának is felfog-ható. A Csevegőben még találkozunk.

CoVboy

“Azért születtünk erre a Földre, hogy ökörködjünk! Nehogy elhiggyétek bárkinek is az ellenkezőjét!”

Kurt Vonnegut, Jr.

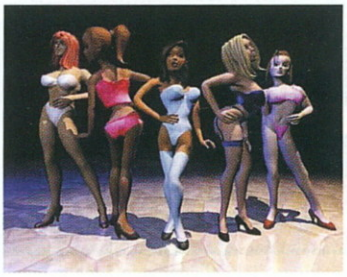
TOP LISTÁK

A szoftvereladások figyelésével és auditálásával foglalkozó PC DATA nevű cég közzétette a tavalyi év legnagyobb példányszámban eladott játékainak toplistáját. Az itt elterülő huszas bestseller lista több érdekes címet is felmutat. Az tulajdonképpen már abszolút nem meglepő, hogy a szokásos halász-vadász-erdő-kerülő szimulátorok és TV-show feldolgozások (How to be a Millionaire, Big Game Hunter, Deer Hunter III) az élmezőnyben végeztek. Úgy látszik ezeket az ál-játékokat még mindig kiválóan el lehet adni, köszönhetően majdnem budget áruknak (a teljes árú játékprogramok árának feléért vesztegetik őket). Szintén nem meglepetés, hogy a 4. helyen zárt a Microsoft nagyszerű üdvöskéje, az Age of Empires 2. A legnagyobb meglepetés a "bajnok", RollerCoaster Tycoon, ami ugyan kellemes kis játék volt, de senki sem számított ilyen elsöprő sikerre az egész világon: az összes PC-s szoftvert figyelembe vevő listán is csak a Windows 98 és az ötös verziószámú Norton Antivirus előz meg. Érdekesség még, hogy az olyan, lassan már őskövületnek számító játékok, mint mondjuk a Starcraft és a kiegészítője, a Need for Speed 3 vagy például a Half-Life még a mai napig is milyen kiválóan eladhatóak a teljes árú játékok között.

1999. legnagyobb példányszámban eladott játékai	
1.	RollerCoaster Tycoon / Hasbro Interactive
2.	SimCity 3000 / Electronic Arts
3.	Who Wants To Be A Millionaire / Disney
4.	Age Of Empires II: Age Of Kings / Microsoft
5.	Starcraft / Havas Interactive
6.	Half-Life / Havas Interactive
7.	Command & Conquer 2: Tiberian Sun / Electronic Arts
8.	Microsoft Flight Simulator / Microsoft
9.	Frogger / Hasbro Interactive
10.	Baldur's Gate / Interplay
11.	Cabela's Big Game Hunter 2 / Activision
12.	Wheel Of Fortune / Hasbro Interactive
13.	Rainbow Six Gold Edition / Red Storm Entertainment
14.	Starcraft: Brood War / Havas Interactive
15.	Need For Speed 3 / Electronic Arts
16.	Monopoly Game / Hasbro Interactive
17.	Deer Hunter III / GT Interactive
18.	Star Wars Episode I: Phantom Menace / Activision
19.	Combat Flight Simulator / Microsoft
20.	Rainbow Six: Rogue Spear / Red Storm Entertainment

Angol lista 2000. február	
1.	Delta Force 2
2.	Championship Manager Season 99/00
3.	Age of Empires 2
4.	Quake 3: Arena
5.	Tomb Raider 4

Amerikai lista 2000. február	
1.	The Sims
2.	Who Wants to be a Millionaire
3.	Final Fantasy 8
4.	Age of Empires 2
5.	RollerCoaster Tycoon



HÍREK

Aprólék

Én vagyok James és én vagyok Bond...

Nekem ez a szexepilem – danolhatná a jókedvű Electronic Arts, lévén megszerezték a 007-es ügynök játékfeldolgozásainak jogait az egész világon. Az első Bond-játék a hasoncímű film alapján készült The World is Not Enough lesz, amelyben a jeles kém teszi a szokásos napi dolgait: tíz méretes szinten néhány kaland elemmel megspékelve üldöz/menekül, lelő/elterül, és azonkívül buknak a lányok rá. A játék egyaránt használ majd saját szemszögű és követő kamerát, és valószínűleg a Quake3-motor ketyeg majd csendesen a háttérben. Az Electronic Arts ugyanis több játékához is megvette az id Q3A engine-jét.

Boo-hooo!

Úgy látszik rájár mostanában a rúd az Internet különböző szolgáltatóira. Az manapság már nem hír, ha betörnek az Elenderhez (oda már csak sportból is beiratkozik minden arra bóklászó hacker), de nemrég rossz napja volt a Net egyik legnépszerűbb szolgáltatójának, a Yahoo!-nak is. Néhány tréfás kedvű úriember ugyanis egy kicsit túl NAGY adatforgalmat generált rá, minekfolytán összeomlott szegényke. Becsületére legyen mondja, hogy több mint 4GB/sec-ig bírta, mielőtt kiszámolták volna. A szerver lefagyását egyébként csak az amerikai felhasználók érzékelhették, mert nekik minden jóból sokkal több jut.

Új dózis

Hivatalosan is megjelent a Windows 2000, szóval a Microsoftnál fatális bevétel történt. Ünnepeljük meg mi is ezt a jeles eseményt egy miniposzterrel:



Dirrdurr's Gate

Mostanában igencsak bőségesen csobog az RPG-k folyója, pedig igencsak citromba harap az egyszeri fejlesztő, ha ilyesmire adja a fejét. Egy rakásnyi igen magas mércéhez szabott igénynek kell megfelelnie: szükség van mindenekelőtt gyönyörűen és aprólékosan megrajzolt helyszínekre; minél egyszerűbben felépített harc-rendszerre; na és persze egy jó sztorira – különben a játékos rögtön visszamegy a Planescape-hez. Hát a Larian Studios Divinity, The Swords of Lies című játékától még az általában szkeptikus TJ arcán is üdvözült mosoly terült el, amely látvány már eleve ad a játéknak egyfajta horrorisztikus feelinget. A történetre nem kell különösebben sok szót pazarolnunk: indításhoz a szerzők maradtak a fantasy-földjét benépesítő fajok deatmatch-típusú nézeteltéréseinél (varázslók vs boszorkányok vs orkok vs csontvázak vs mindenki más), ahova egy kezdő varázsló bőrében huppanunk, akit mestere az öreg herceg halálának színhelyére szalajt – a sztori majd menet közben kialakul, ráadásul aszerint, hogy hogyan is ténykedünk az adott helyeken. A látványnál a szerzők maradtak a már klasszikus izometrikus megvalósításnál, pár "nüansznyi" változtatással. Ezek között megtalálható például az, hogy a karakterek már poligonokból épülnek fel és a játék már csak a dinamikus fény- és árnyeffektek kellemesebb megvalósítása miatt is hajlamos D3D és 3Dfx gyorsítókártyák támogatására. A harcrendszernél a Diablo és a Baldur's Gate szolgáltatta az alapot: a két különböző stílusból próbáltak összegyúrni egy harmadikat. A harc csak elméletileg lesz real-time: bármikor meg lehet állítani, ha esetleg egy korty potiont vagy egy derekas spellt akarnánk előhúzni a batyunkból. Igen érdekes lesz a karakter fejlesztése is, ami a stratégiákból ellesett módszerrel, egyfajta tech-tree, azaz fejlődési fa alapján zajlik: ha elegendő nyersanyag (vagyis XP és egy adott skill) áll rendelkezésre, akkor "feltalálhatjuk" az új, javított tulajdonságot. Egy szó mint száz: reményteljes dolgok elébe nézünk az őszre ígért játékkal.







Egy prém rendes család

Az Acclaim és népi zenekara már egy jó ideje áttette működési területét a játékkonzolokra, és csak néha ruccan vissza hozzánk, hogy egy-egy arcadejátékát a PC-piacon is kipróbálja. Hasonló a helyzet a Fur Fighters nevű csoda esetében is, ami eredetileg Dreamcastra készült, a PC-verzió csak később került bele az előjegyzési naptárba. A játék főszereplője hat szőrös kis állatka, akikkel öt nagyobb pályán keresztül kell különböző feladatokat megoldanunk: ezek alkalomadtán logikai rejtvények lesznek, de rendszerint az ördögi Viggo admirális által ránkszabadított rettenetes teddy macik hordái elől mentjük az irhánkat. Mind a hat állatkánk különböző egyéni képességekkel rendelkezik; például a Bungalow névre hallgató kenguru sokkal magasabbra ugrik, mint a többiek és elérhet olyan platformokat is, amiről a liftes rokonsággal nem rendelkező többiek csak álmodozhatnak. Ebből már következik, hogy a feladat abból áll, hogy a megfelelő állatka képességeit használjuk a megfelelő helyeken. Meglehet, hogy a szellemtörténet Einsteinhez hasonló óriásai talán nem pont erre a játékra várnak, de talán finom kis időtöltés lesz a Croc-féle platformjátékok komálósainak, és főleg a fiatalabb nemzedéknek. A megjelenés tavasszal várható.





Újabb színfolt a szivárványban

Aki üres perceiben szívesen vezet halálos kommandókat a rút terroristák ellen, az nyilván jólesően nyugtázza, hogy új küldeteslemez jelenik meg a Rogue Spearhez Urban Operations címmel. A már szinte kötelező jelleggel elvárható új fegyverek, és a világ különböző nagyvárosaiban játszódó küldetések mellett lesznek új multiplayer-szintek, továbbá viszontláthatunk öt klasszikus Rainbow Six-pályát is. Már KÉT teljes screenshot kering belőle a neten, itt az egyik:



Ez a tűzlétra persze képvisel némi esztétikai értéket, de – ha így áll a játék – "némi" kétségeket ébreszt a Red Storm azon kijelentésével szemben, miszerint a mission disk áprilisban már a boltokban lesz.

M-berek, avagy már megint M&M

Az utóbbi hónapokban nagyon felkapott lett a Might and Magic téma, a rajongók igencsak korrektül megkapták a napi fejadagjukat – kevesebb, mint egy év alatt megjelent ugyebár a hagyományos RPG-sorozatból egy rész, a stratégiai oldalágból egy plusz egy kiegészítő, és nemrég a Crusaders személyében az akció/kalandjátékok birodalmába is bemerészkedtek a fejlesztők. A Sztahanov elvtárs legszebb éveit idéző tempó nem lassul, máris készül a **Might and Magic 8**! A Day of the Destroyer alcímet viselő történet a Heroes 3: Armageddon's Blade-ben is megbolygatott elementálok körül bonyolódik: az Escaton nevű aktuális főgonosz (ő a játék alcímében emlegetett Pusztító) dimenziókapukat nyit az őselemi létsíkokra, és az onnan átözönlő seregeket irányítva akarja meghódítani a világot. Ha a hősök nem találják meg időben a misztikus Conflux Kristályt, Enroth és Erathia már megint a végső pusztulás szélére sodródik... Hogy a sztori kitalálóját nem fenyegeti az irodalmi Nobel-díj, az még hagyján, de az már kimondottan szomorú, hogy nagyon úgy tűnik, a régi kedvenc szereplők (Catherine, Roland és a többiek) nem fognak az új epizódban felbukkanni. Az előzetes képekből valószínűnek látszik, hogy forradalmi változás nem várható az engine-ben és a játékmenetben sem. A nagy sietség miatt a hetedik részhez képest mondhatni csak a grafikákat és a küldetéseket



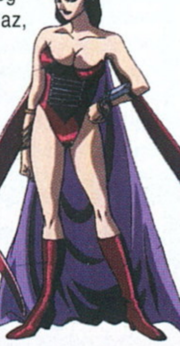
cserélik ki, persze az elmaradhatatlan új varázslatok/szörnyek/fegyverek/képzettségek mellett. A MM7-ben alkalmunk nyílt gonosz parti indítására – úgy tűnik, ez az ötlet nagyon bejött, mert a nyolcadik részben néha már direkt muszáj alkalmaznunk a gonosz karaktereket a sikerhez. Ezt az irányt erősítendő, a szokásos sablonokon kívül akár olyan fajokból is kiválaszthatjuk derék legényeinket, mint troll, sötét elf vagy minotaurusz. Ha minden jól megy, gondolom mire ezt végignyomjuk, már jön is a Heroes 4. A megjelenést illetően a 3DO egyelőre nem tett felelőtlen kijelentéseket.





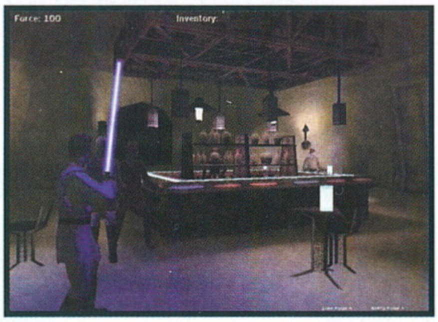
SIN-film

Mozifilm készül a maga idején nagy várakozással övezett, aztán a Half-Life-fal szemben szerényen alulmaradt Sinből, méghozzá manga-elemekből építkező egész estés rajzfilm. A sztori a játék történetét követi, azaz nagyjából arról van szó, hogy Blade és JC a fél várost rommá lövi, hogy megszabadítsa a világot az igen szexi, de egyébként nagyon gonosz tudós néni, Elexis mutánsaitól. Különösebb eszmei mondanivalót vagy feneketlen lelki mélységekben vájkáló jellemábrázolást tehát nem kell várni (arra például ott van a Vuk), viszont rengeteg akciót és némi feszült izgalmat igen. Két kérdés egyelőre megválaszolatlan: eljut-e a magyar mozikba is a mű, és ha igen, mikor? Persze a legfontosabb kérdés az, hogy vajon meglesz-e Blade-nek Elexis a végére? Mi nagyon szorítunk neki. A megjelenést illetően a filmesek a szokásos diplomatikus időt jelzik: majd egyszer...

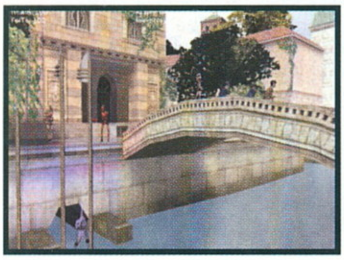


Jesz, mály mászter!

Amióta George Lucas huszonegynéhány éve kitalálta a Star Wars világát, a közismert logóval az égvilágon mindent el lehet adni, méghozzá milliós példányszámban, és közel tetszőleges áron. Lucas játékgyártásra specializált cége eddig szerencsére nem nagyon élt vissza ezzel az irigylésre méltó helyzettel, és a Star Wars-univerzumban játszódó programok nagy része máig rendszerint igen kellemes emlékeket ébreszt minden játékosban. A Baljós Árnyak által immár negyedszer felduzzasztott tömeghisztéria most a Racer és a Phantom Menace után újabb játék egyáltalán nem baljós árnyát veti maga elé: a Jedi Knight tulajdonképpeni folytatásáét, ami egyelőre munkacímen a fantáziadús **Obi-Wan** név alatt fut. A részleteket illetően a LucasArts szokásos hozzáállását tapasztalhatjuk: az égvilágon semmit nem mondanak, és hagyják, hogy a neten a legvadabb pletykák terjengjenek. Az Obi-Wanról egyelőre annyit tudni, hogy kedvenc ifjú jedi meste-



rünk pályafutását követi az Episode I vége és a második rész kezdete között. First person shooter-részek, és külső nézeti akciók fogják váltani egymást, plusz a szokásosan magas színvonalú movie-részek (állítólag Ewan McGregor főszereplésével). Helyszíneink a filmből megismert bolygók, a Tatooine, a Theed és a Naboo lesznek. A készítők a Jedi Knighthoz képest saját bevallásuk szerint "ezer százaléknyit fejlesztett" fénykard-párbajokat ígérnek. A megjelenést illetően a LucasArts a szokásos titkolózásba burkolózik, de reméljük, a premierrel nem várják meg az Episode II mozibemutatóját.





Vulkán, kitörő sikerrel

Amióta csak világ a világ, a francia Cryo kiadó a nagyon szép, renderelt, és (elég kevéssé) interaktív kalandjátékairól híres, amik nemritkán jeles történelmi színhelyeken és időpontokban játszódnak. A grafikus engine feljesztését ugyan nem nagyon erőltetik a derék gallok (ma már azért elég gáz, ha csak előre letárolt nézőpontok és útvonalak vannak egy 3D játékban), cserébe viszont a programjaik akár szórakoztató történelemleckének, multimédiás oktató CD-knek is beillenek, annyi háttéranyagot gyűjtögetnek össze egy-egy játékhoz. Nincs ez másképpen a most készülő Pompei esetében sem, ami még meg sem jelent, de máris tervezik két folytatását, amikkel együtt Trilogy of Adrian Blake címen kikerekedik az egész történet. Főhősünk, Adrian, a századunk elején élő régész, felfedező és milliomos, aki szabadidejében egy furcsa időanomália nyomán eltűnt felesége, Sophia után nyomoz. Egy ásatás során aztán egy ősi varázslatot tartalmazó tekercsre bukkan, aminek segítségével talán a nő nyomára bukkanhat. A mágia szeszélye azonban összevissza dobálja emberünket térben és időben, amiből aztán zűrös kalandok kerekednek. Első állomása Pompeji városa, az Úr 79. évében, pontosan négy nappal a Vezúv kitörése előtt. Adrianre jó római szokás szerint azonnal rabszolgaság vár, de ez persze nem akadályozza meg abban, hogy a fejébe vegye a város megmentését a láva- és hamuesőtől. Innen a szokásos Cryo-sablon a játék: rengeteg bolyongás a városban, beszélgetés a néhány száz szereplővel és egyebek. A játékmenet ugyan lineáris, viszont sietnünk kell, mert az idő múlik, és a vulkán is már erősen ébredezőben van. A megjelenés körülbelül március végére várható.





Aprólék

Újabb civilizáció

Ha esetleg valaki kismerte volna magát a Civilization-klónok vadul burjánzó tengerében, annak hamarosan tovább nehezedik a dolga. Az Activision ugyanis ősszel piacra dobja a Call to Power 2. részét, amelyben új keresledelmi és diplomáciai opciók, egységek és kormányzati formák várják a diktátori pályára kívánkozó játékosokat.

Csökkenő civilizáció

Meglepő esemény történt a Civ III-at fabrikáló Firaxis háza táján is: Brian Reynolds, a cég egyik alapítója otthagyta Sid Meiert, akivel együtt dolgoztak olyan világsikereken, mint a Civilizationök és az Alpha Centauri. Hogy vajon hova ment, az még titok, de szinte biztos, hogy nem tönkre.

Minek D3D Kártya?

Az Interplaynak teljesen elment az esze, vagy csak súlyos tudathasadásos állapotban tette azt a kijelentést, hogy a készülő MDK 2 kizárólag OpenGL grafikus platformot fog támogatni, Direct3D és Glide alapú kártyákat nem. Így tehát fény derült arra, hogy vajon mit is jelent a titokzatos MDK mozaikszó: Minek D3D Kártya?

Ától Cetig

David W. Bradley neve valószínűleg csak régi PC-s szerepjátékosoknak cseng ismerősen, ők viszont már-már vallásos áhítattal emlegetik. Ez a bácsi követte el a Wizardry 7 névre hallgató aprócska játékot, amit máig a legjobb RPG-k között tart számon a játékok nagy történelemkönyve. A felülmúlhatatlan Wiz7 után Dávidunk nem kívánt nyolcadik részt is készíteni (a Sir-Tech csapata ennek ellenére hosszú évek óta nyűglődik rajta), inkább Swords and Sorcery néven kezdett el a Virginnek egy kaland-RPG programot fejleszteni néhány éve. Közben a név **Wizards and Warriors**, a kiadó pedig az Activi-



sion lett, de a lényeg nem változott: egy monumentális (120-150 óra játékidő) RPG, 3D megvalósításban, egzotikus játszható fajokkal és kasztokkal, hosszú és csavaros történettel, és a Wizardryből ismerős logikai fejtörőkkel. Hatfős csapatunk akár realtime, akár körökre osztott módon irthatja ki a játékban szereplő mintegy 300 féle szörnyet, mire eljut a főellenségig, akit Lord Cet néven jegyez a program (vagyis ától cetig mindenkit le kell vágnunk). A képeket elnézve erősen optimistának tűnik a P233 magasságában megállapított hardver-követelmény, de majd meglátjuk (talán még idén).

Halló, Chtulhu vagyok. Hívott esetleg valaki?

H. P. Lovecraft művei, és a minden horrortörténet ősatyjaként funkcionáló Chtulhu-mítosz igen hálás témákat szolgáltat a játékiparnak. A Call of Chtulhu szerepjáték népszerűsége ma az AD&D-ével vetekszik, és a Headfirst Productions révén Dark Comers of the Earth címen nemsokára (?) a PC-s játékok piacára is betörnek az elfeledett Ősi Istenek (már ha a fejlesztők hajlandók előbb befejezni a régóta a levegőben lógó Simon the Sorcerer 3D-t). A játék a Myst-szerű logikai kalandjátékok és a Thief által bemutatott "sunnyogós FPS" stílusát ötvözi, ami elsőre elég meredeknek hangzik, de logikus, tudniillik a Chtulhu-mítosz szörnyei nem a tipikus "ide még egy tucatot!"-jellegű tömeges lemészárolnivalók – az ellenfeleket inkább csapdába csalni, vagy elkerülni kell, semmint leölni (erre egyébként esélyünk sem sok van). Ha viszont nincs lövöldözés, akkor kell jó sok fejtörő, amiknek egyenként akár tucatnyi



megoldása is lehet. Multiplayer játékokból csak a kooperatív módot támogatja a program, ezzel is hangsúlyozva, hogy nem egy vérgőzős FPS-ről van szó. Az 1920-as években játszódó történet négy különálló fejezetre oszlik, amelyeknek négy Lovecraft-novella az alapja. A készítők esküdöznek, hogy a végletekig hűek maradnak az eredeti koncepcióhoz és hangulathoz – ez felettébb érdekes, hiszen a Lovecraft-történetek nem igazán szoktak happy enddel végződni, sőt, az esetek nagy részében megőrül és/vagy meghal a főhős... (a sorrend tulajdonképpen lényegtelen) A fejlesztők saját bevallásuk szerint egyelőre még csak négy hónapja dolgoznak a programon – ehhez képest az előzetes képek meglepően szépek és kidolgozottnak tűnnek, mellesleg felvetik azt a találós kérdést, hogy ha négy hónap alatt ennyit összehoztak, mi a fenét akarnak még 2001 végéig (ez a hivatalos megjelenési dátum) csinálni?!



Egy légből kapott hír

Minden év őszén rendezik meg Renoban Amerika egyik legnagyobb repülős show-ját, ahol a hagyományos légibemutatók és a USAF aktuális csúcsmodelljeinek bemutatása mellett a legnagyobb produkció a hobbi-pilóták versenye házilag tuningolt repülő masináikkal. Ezt a versenyt dolgozza fel az SSI, akiktől repülőt eddig legfeljebb bombázni illetve lezuhanni láttunk a Panzer Generalokban. Most sem erőltetik meg magukat különösebben élethű repülési modellel meg szimulációval, a Reno Air Racing egy erősen arcade jellegű versenyjáték lesz, ahol a megszokott módon a futamgyőzelmekért járó pénzekből javítgathatjuk illetve tuningolhat juk a gépünket a végső győzele-



mig. Az eredeti futamhoz képest azért meglódult egy kicsit a fejlesztők fantáziája, a renói helyszín mellett az Alpokban vagy Dél-Amerika dzsungeleiben is megküzdhetünk a gravitációval. Mivel a levegőben bajos lett vol-



na egy zárt pályát kijelölni, teljesen rajtunk áll, merre repkedünk, csak igyekezzünk útvonalunkba iktatni a léggömbökkel jelölt fordulópontokat. Bár a modern gépek mellett a merészebbek kipróbálhatnak első és második világháborús "kávédarálókat" is, addig azért nem fajul a dolog, hogy azok fegyvereit is használnunk kellene. A megjelenést (tán nem véletlenül) az idei verseny időpontjára, szeptemberre időzitik.

Szoknyát fel, bugyit le!

Több, mint érdekesnek ígérkezik a Simon and Schuster Interactive készülődő kalandjátéka (?), ami a beszédes **Panty Raider: From Here to Immaturity** címet viseli. Ha az előzetes képek-re vetett pillantások után belegondolunk, hogy a készítők ugyanazok, akik anno a Deer Avenger című vadászjáték-paró-diát írták (a változatosság kedvéért itt a szarvassal vadásztunk a vadászokra), megbizonyosodhatunk arról, hogy ez valami minden képzeletet alulmúlóan elborult és mókás játék lesz... A sztori szerint gonosz, pubertás korú idegenek érkeznek a Földre, azzal szilárd elhatározással, hogy egy jót szórakoznak, majd atomjaira robbatják az egész bolygót. Hősünkre, Nelsonra vár a feladat, hogy lebeszélje őket a terv második részének végrehajtásáról – ennek érdekében természetesen az első részben körvonalazott elképzeléshez kell minél effektívebb segítséget nyújtania nekik. Az ehhez vezető módszer sajátos: bögyös szupermodelleket keres nekik, akikről aztán megpróbálja leimádkozni a felső-, majd az alsóruházatot. A program feladványainak megoldásához olyan tárgyakat hívhatunk segítségül, mint a "vetkőztető szemüveg", vagy a goop névre hallgató ruhaeltüntető alkalmatosság. A kaland során szinte kizárólag szexista beütésű feladataink lesznek, úgyhogy majustól örülhetnek azok a kiéhezett számítógép-fanatikusok, akik nőt fél méternél közelebbről csak monitoron szoktak látni. Reszkessetek, melltartók!





Egy kőkorszaki szaki





Mióta a Deer Hunter elképesztő sikere sokkolta a játékpiacot (beleértve a saját fejlesztőit és kiadóját is) egyre-másra jelennek meg a különféle halász-vadász-madarász játékok. Mára sikerült addig eljutni, hogy a földkerekség szinte minden említésre méltó trófeával rendelkező állatára lehet monitoron vadászni, így az igazi újításhoz igen nyakatekert ötlettel kell előállni. A **Carnivores: Ice Age** készítőinek sikerült a lehetetlen (hogy sajnos vagy szerencsére, azt most még nem tudjuk): a legutóbbi jégkorszakba repülhetünk vissza, hogy mammutra és kardfogú tigrisre vadásszunk shotgunnal és számszeríjjal, már legalábbis azok, akiknek szórakozást jelent az állatok lelövöldözése. Megjelenés április magasságában.

Az X-edik X-COM már 3D lesz



Az X-COM játékok készítői úgy látszik, zokon vették, hogy sorozatukat szimulátor és first person shooter irányban viszi tovább a kiadójuk, így a klasszikus UFO hagyományait továbbvivő, viszont rendkívül 3D-s új programjuknak új gazdát kerestek (és találtak is a Bethesda személyében). A sztori a **Dreamlands**ben akár X-COM-folytatásnak is elmenne: az emberiség éppen vesztésre áll a gonosz idegenek elleni harcban, amikor megalakul a Terran Liberation Army nevű szervezet, ami a vezetésünkkel jól kiseprűzi a gaz hódítókat a Naprendszerből. Az UFO-hoz képest tulajdonképpen csak a kivitelezés változott, ami igen kellemes 3D. Aztán hogy mindez mennyire fog a játszhatóság rovására menni, az kérdés. A megjelenés 2000 legvégén várható.

Újabb orbitális C&C



Miután a Homeworld megmutatta, hogy igenis lehet real-time stratégiai játékot csinálni teljesen szabad 3D-s környezetben (mármint a világűrben), a témára kiéhezett keselyűként csaptak le a klónozás nemes mesterségét űző fejlesztőcsapatok. A leggyorsabbnak a Strategy First bizonyult: ha minden jól megy, az **Off-World Resource Base** kifejezés rövidítéséből adódó **O.R.B.** című játék még a nyár előtt megjelenik. A kerettörténet igen kellemetlen helyzetet vetít elénk: adott két bolygó, az ökológiai összeomlás szélén, lakói által teljesen kizsigerelve, plusz némi környezetszennyezéssel megáldva. A két planéta között egy aszteroida-öv helyezkedik el – mellékesen az egyetlen hely galaxisszerte, ahol megtalálható az az ásvány, aminek segítségével talán még megelőzhetők a bolygók katasztrófái. A Nyssian és a Malus bolygó lakói alig kezdik el a kedélyes élet-halál-harcot az ígéret földjeként funkcionáló zóna feletti uralomért, amikor beüt a mennykő egy idegen faj sáskajárás-szerű inváziója képében. Kezdődhet a vidám bújócska az aszteroidák között... Innentől a dolog inkább a hagyományos real-time mederben zajlik: bázisépítés, terjeszkedés, technikai fejlődés, majd hadsereg-fejlesztés és az ellenség ízzé-porrá verése lesz a célunk. Aki az ebből a Starcraft és a Homeworld keresztezésére asszociál, az már kapisgál valamit: a készítők pontosan ezt a célt tűzték ki maguk elé. Kihívásnak elég komoly, mindenesetre mi fogunk a legjobban örülni, ha netán sikerül.





Tettesek és áldozatok a Megváltó után



Dave Perry, és csapata, a Shiny az MDK és a Messiah után újabb nagy dobásra készül, méghozzá a real-time stratégia műfajában. A **Sacrifice** cím alatt futó program két (vagy több) ősmágus párbaját mutatja be egy bizarr lényekkel benépesített világban. A varázslók fő célja, hogy istenüknek szentelt oltárjaikat megvédjék az ellenfél hordáitól, illetve az ellenfél oltárait elfoglalva áldozati szertartásokat mutassanak be – ezáltal kapnak új varázslatokat és megidézhető lényeket. Érdekes újítás, hogy a csatákban elhullott lények nem tűnnek el nyomtalanul: a testük elpusztul ugyan, de a harctér fölött lebegő lelküket begyűjtve és az oltárnál feláldozva új szörnyeket kaphatunk értük. Embereink lelkei szolgálnak a játék egyetlen "nyersanyagaként", nem kell a szokásos bányászat/favágás/kajagyűjtögetés sablonjaival törődnünk, mint ahogy az építkezéssel sem. Néhány hőstett és ellenséges oltáron bemutatott értékes áldozat árán a Black and White titánjaihoz hasonló félisteni lények birtokába is juthatunk, akik tovább tápolják varázslónkat. A grafikus motor használja a Messiahban debütáló trükköt, miáltal a játék (legalábbis elvileg) sohasem lassul le: ha a program csökkenést észlel az engine által produkált frame/sec értékben, arányosan lecsökkenti az éppen látható objektumokat alkotó poligonok számát. Ez fordítva is működik: ha az animáció felgyorsulna, automatikusan megnő a grafikai részletesség. Így a sebesség mindig egyenletes marad, tulajdonképpen a program folyamatosan optimalizálja a játék beállításait. Az irányításban egy elsőre elég furának tűnő újításon dolgoznak a fejlesztők: nem fix helyeken elhelyezkedő ikonokra kell kattintgatni: ha valahol az ember lenyomja az egér gombot, a kurzor körül megjelennek az éppen használható tevékenységek ikonjai. Ezek után elég csak a szimpatikus ikon irányába húzni az egeret és a program már értelmezi is a parancsot. Előbb-utóbb a játékos megtanulja az egyes ikonok elhelyezkedését, és már meg sem kell várnia, hogy azok megjelenjenek: kellő gyakorlat mellett egyetlen tizedmásodperces mozdulattal bármilyen utasítást ki lehet adni. Ehhez még hozzájön, hogy a varázslataink és lényeink folyamatosan átalakítják a terepviszonyokat, újabb dimenziókkal bővítve a taktikázás lehetőségeit. És akkor még nem is beszéltünk az előzetesek alapján egészen elképesztő grafikáról és az egyelőre teljes titokban tartott multiplayer lehetőségekről... Szóval roppant kellemes percek várnak ránk. A premiert júniusra ígérik, de a Messiah két éves csúszásából becsülve örülhetünk, ha karácsonyra itt lesz.





Orosz vihar

Meglehetősen nagy a kavarás az orosz játékfejlesztők gyöngyének, a Buka Entertainmentnek készülődő futurisztikus repülős (űrhajós?) akció-szimulátorával. Hogy játék lesz egyszer belőle, az már valószínű, még a cím sem biztos: egyes források a **Storm**, míg mások az **Echelon** névvel illetik, míg maguk a fejlesztők hetente szisztematikusan váltogatják a két elnevezést. Az mindenesetre biztos, hogy a grafika meglehetősen szépnek ígérkezik, és a fejlesztők a különféle nyilatkozataikban szép nagy számokkal dobálkoznak: húszezer poligonból összeálló táj, százféle ellenséges és egy tucatnyi repülhető gép (darabonként húszféle fegyverrel). A játék harminc küldetésében inkább az akció-, mint a szimulátor-jelleg fog kidomborodni, azaz nem feltétlenül ultrarealisztikus repülési modell mellett tucatjával ölhetjük az ellent. A megjelenést 2000 augusztusára tervezik. Addigra talán találnak egy címet is.



Aprólék

Karakterek kerestetnek

A Black Isle sajátos reklámfogással igyekszik hírverést csapni a Baldur's Gate 2. körül: a rajongók beküldhetik kedvenc figurájuk karakterlapját a szerzőknek, akik 200 szerencsést kisorsolnak és karaktereiket beteszik NPC-nek a játékba. 200 vevője biztos lesz a játéknak...

Vissza a jövőbe

Idősebb quakerek nosztalgiával vehetik tudomásul, hogy Return to Castle Wolfenstein címmel készül a jó öreg Wolfenstein folytatása. (Ifjabbak kedvéért: a Doom elődje, az id Software első játéka.) A modernizált változat a XXI. században játszódik és az újra megerősödő neonácikat fogja benne fegyelmezni a játékos. Az már eleve jó hír, hogy a látványt a Quake3-engine szolgáltatja.

Nem is olyan Star ez a Trek

Az Activision pénzgyártó gépezet elégedett mosollyal nyugtázta, hogy mennyit hozott a konyhára a Star Trek-licencük. Amellett, hogy négy-öt új játékuk is készül ST-címkével, az online piacba is szeretnének beszállni a dologgal. A ST: Online Conquest fejlesztésébe ugyanazt a Verant Interactive-ot vonták be, akik az ugyancsak kizárólag online EverQuesttel robbantak be a játékpiacra. A játékba nem kevesebb, mint 4-500.000 (igen, félmillió!) embert akarnak bevonni, de legalábbis mindenkit, aki nem sajnál rá havi 10 dollárt. (Az EverQuesttel kábé 150.000-en játszanak, szóval nem kizárt a dolog.)

Paparazzo

Egyiptomba delegált tudósítónktól kaptuk lapzárta után ezt az exkluzív fotót (csak neked, csak itt – tudod...), amely lerántja a leplet arról a titokról, hogy mostanában miért mutatkozik oly keveset a nyilvánosság előtt Ms. Croft. Hogy a kedves papa Duke Nukem vagy Leonardo di Caprio, arról következő számunk tényfeltáró riportjában értesülhettek.



Ismét elsőrangú Formában a GP

Immár négy éve a PC-s Forma-1 szimulátorok világának legnagyobb kérdése (persze a Damon Hill hollétét firtató örökzöld után), hogy Geoff Crammond és kis csapata mikor méltóztatik már befejezni a máig a legjobb F1-es játéknak számító Grand Prix 2 folytatását. Az igen fantáziadúsan Grand Prix 3 névre keresztelt alkotásról hosszú éveken át csak pletykák keringtek, mígnem tavaly a Hasbro végre hivatalosan is bejelentette, hogy a Civilizationhoz hasonlóan itt is sikerült az eredeti készítőgárdát összetrombitálni egy folytatás erejéig. A játék alapvetően a GP2 – a maga nemében tökéletesnek mondható – forráskódján alapszik, amibe természetesen beleépítették azokat a dolgokat, amik az elmúlt négy év alatt extrából alapkövetelménnyé léptek elő: ilyen a 3D kártyák használata, a hálózati játék és az időjárás szimulálása. Ennek megfelelően a megcélzott hardver PII-266-nál, és második generációs gyorsítókártyánál kezdődik. Öt nehézségi szint és nyolc ki-be kapcsolgatható segítő opció gondoskodik arról, hogy Császár Elődtől Mika Hakkinenig mindenki megtalálja a neki megfelelő kihívást a játékban. Az eredetik alapján modellezett pályák és autók ma már szinte természetesnek hatnak egy szimulátorban, az azonban semmiképpen sem, hogy a GP3-ban az egyes pilóták is a valóságnak megfelelő stílusban vezetnek. További hosszan tartó







hallelujázásra adhat okot Grand Prix-rajongók számára, hogy a Hasbro megszerezte a FIÁ-tól 2002-ig (és plusz visszamenőleg 1998-ig) a Forma-1 versenyeinek "megszámítógépesítési" jogait, így legrosszabb esetben is évente várható új kiegészítő a GP3-hoz – jobb esetben pedig ezek különálló, teljes játékok lesznek. A játék megjelenését elméletileg 2000 tavaszára ígérték, de abból ítélve, hogy a minap valamelyik fejlesztő büszkén kürtölte világgá a hírt, miszerint már 75 százalékosan kész a játék, jó, ha késő nyárra megérkezik, és esetleg a Forma-1 szezon végén, a világbajnoki kupa mellé átnyújtják a kapkodás eredményét, a javítópatchet...

Megint egy Pirates!-klón

Úgy látszik, mostanság a reneszánszát éli a jó öreg Pirates!, mert a kissé harmatosra sikere-dett Cutthroats és Corsairs után hamarosan újabb klónt köszönthetünk a **Sea Dogs** személyében. A kiadó Bethesda által "haditengerészeti szerepjáték stratégia"-ként emlegetett játék (ami mellesleg a legidétlenebb kategória-meghatározás, amit életemben hallottam) a hangzatos nevek ellenére is a Pirates!-féle jól bevált sablonok alapján építkezik: adva van egy ifjú, ámde reményteljes jövő előtt álló tengerész, aki egy ócska bárka kapitányaként "tengeri szabadvállalkozóként" próbálja megcsinálni a szerencséjét. A tevékenységi kör hasonló, mint modern korunk vállalkozójáé: a becsületes kereskedelemtől a szabad rablásig terjed azzal a különbséggel, hogy karrierje csúcsán hősünket nem a Mercedesében robbantják fel, hanem felhúzzák egy szép magas árbocra. Magától értetődően fontosak lesznek a politikai kapcsolatok, lévén három tengeri nagyhatalom is csépeli egymást a környéken. Hogy melyik országot szolgáljuk, az persze teljesen szabadon választott, és bármikor köpönyeget fordíthatunk – vagy lehetünk akár teljesen függetlenek is mindenkitől, de akkor persze sokkal magasabb lesz az életbiztosítási részlet... Innen a dolog már teljesen a megszokott medrében halad: kereskedünk, kirabolunk néhány hajót, elpasszoljuk a zsákmányt, hajóhadat szervezünk, az NPC-ket felbéreljük hajóink kapitányi tisztének ellátására, és persze meg-megtámadunk egy-egy gazdagabb várost. A városokat védő erődök elfoglalásával átvesszük a hatalmat a város felett (tehát nemcsak tengeri, hanem szárazföldi ütközetekre is számíthatunk), és ezután adójuk hozzánk (illetve az általunk szolgált hatalomhoz) folyik be. Az RPG-elemek alatt az értendő, hogy megpróbálnak pár elemet becsempészni a Bethesda közepes sikerrel futó Daggerfalljából, illetve a Redguardból. Sokkal figyelemre méltóbb ennél, hogy a játék grafikai részét 3D-kártyákra tervezték, tehát végre olyan látványt kapunk, amit így 2000 körül joggal vár el minden felhasználó. Ronda Pirates!-klónok után ősszel talán olyan mű születik, ami valóban méltó utódja lesz a nagy öregnek.



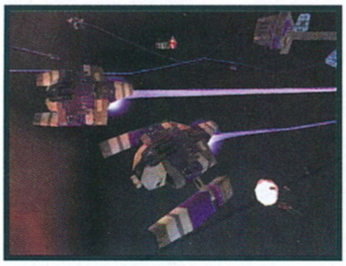


Az ötödik sebesség

Hamarosan ötödikbe kapcsol az Electronic Arts-istálló egyik legsikeresebb paripája, a Need for Speed. Eddig is olyan sportautók volánja mögött szerepelhettünk, ami a legtöbb embernek maximum csak az álmaiban kerül elő, és ez most sem lesz másképp, sőt: az egykoron Evaluation néven futó Porsche Unleashed kizárólag a címadó típusnak szenteli az egész játékot, amelyben a Porschék történetének elmúlt fél évszázadát kísérjük végig. Összesen 80 különféle Porsche-változatba helyezhetjük becses alfelünk kezdve a '48-as Roadster 356-tól a vadonatúj Turbo 996-ig (sőt, néhány még nem is létező modellig). A megszokottakon kívül két új játékmód is lesz, amelyek közül az egyikben egy "campaignben" fogjuk fejlesztgetni-bővítgetni gépünket, végigkövetve így tulajdonképpen a típusváltozat egész történetét. A sebesség megszállottjainak már nem kell sokat várnia az NFS5-re: a hivatalos megjelenés március végén.



Otthon, véres otthon...



Alig értek haza hányattatott sorsú hőseink a Hiigara bolygóra a Homeworld végén, gaz kiadójuk – kicsiny dollárjelek népes seregét látván lelki szemei előtt – újra súlyos problémákat állít a sokat próbált nép elé. A megpróbáltatások a **Homeworld: Cataclysm** névre keresztelt kiegészítő kereteiben szakadnak a nyakunkba előreláthatólag a nyár derekán. A sztori 15 évvel a nagy hazatérés után folytatódik, amikor egy ismeretlen gonosz idegen faj (pontosabban: egy "techno-organikus entitás") inváziója dúlja fel bolygónk békéjét. 17 új küldetést kapunk némi játékmenetbeli finomítással körítve: álcázott "lopakodó" űrhajók, külön-külön is funkcionáló modulokból összeálló hatalmas hadihajók illetve az eddigieknél sokkal célirányosabban fejleszthető technológia várja az önjelölt hős honvédőket. A játék egyébként önmagában is játszható lesz, nem kell hozzá az eredeti Homeworld.

A T.I.R. Hunter visszatér



Sokan próbálkoztak már az Amerikában közkedvelt kamionversenyek európai népszerűsítésével (még a Hungaroringen is rendeznek ilyen futamot vagy tíz éve) – mérsékelt sikerrel. A "sport" első PC-s megvalósítója fura módon mégis az orosz SoftLab-NSK volt egy éve a Hard Truckkal. Úgy látszik, bejött nekik a dolog, mert már készítik folytatást. A Hard Truck 2-ben már nemcsak előre kijelölt pályákon furikázhatunk, hanem a nagy orosz puszta veszélyes közútjain is. A veszélyeknek csak egy részét képezik a méteres kátyúk, a komolyabb gond a rakományunkra pályázó útonállók képében mutatkozik. A legnagyobb újításként a napszakok és az időjárás váltakozását emlegetik, viszont továbbra sem szerepelnek a programban a kamionsofőrök életében fontos szerepet játszó, útszélen álldogáló, támogatásra szoruló lánykák...

Hellvonókúra



Az eddig jobbára csak a képregényfanatikusok által ismert cég, a Dark Horse Comics beszáll a számítógépes játékok piacára, a Cryo-val karöltve kiadásra kerülő **Hellboy** című 3D akció/kalandjátékkal. Címszereplőnk nem igazán mondható sablonos játékhősnek: a második világháború végnapjaiban egy sátánista náci szekta egy démonherceg megidézésével akarja megfordítani a dolgok állását. Azonban a rituáléba némi hiba csúszott, és a pentagramma közepén a pokol fejedelme helyett egy bébi-démon jelent meg. Ő Hellboy, akire a háború után lecsap a CIA, és néhány év alatt szuper titkosügynököt farag a természetfeletti lényből. A játék története 1962-ben játszódik egy prágai elmegyógyintézetben, ahol valaki ismét démonok idézgetésébe fog, Hellboyt pedig fajtársaihoz húzza a szíve, na meg a titkosszolgálat parancsa. Mint kiderül, egy 1200-as években fogant átok közeledik a beteljesedéshez: napokon belül felébred a 666 éve kővé változtatott boszorkánymester-testvérpár, és megnyitja a kozmikus átjárót egyenesen a Pokol tornácára. A játék az Alone in the Dark hangulatát próbálja ötvözni a Tomb Raideres megvalósítással, és a Sanitariumot idéző bizarr környezettel. Bár a készítők nem győzik hangsúlyozni a program kaland-mivoltát, a Hellboy valószínűleg kb. annyira lesz kaland, mint mondjuk a Nocturne volt az. Az emberi érzelmeket és viselkedésmódot felvett démon kalandjait legkorábban a jövő év elején kaphatjuk a kezeink közé.





Föltámadott a tenger, a kékek tengere

Leginkább a Battlezone és a Warzone 2100 kereszteződésének tűnik a Jack in the Box Computing egyelőre kiadó nélkül álló, bemutatkozó játéka, a Vízöntő csillagképről elnevezett **Aquarius**. Úgy tűnik, a fejlesztőket nem zavarja, hogy az említett két játékot csak a sajtó dicsérte agyon, az eladási adatok éppenséggel nem... Eredetinek éppen nem mondható sci-fi történet tárul elénk a játékban: a haldokló Földről menekülő emberi faj első kolonizáló űrhajója sok emberöltőnyi utazás után végre letelepedésre alkalmas bolygóhoz érkezik. A lakatlan(nak hitt...) planétát a felszínének nagy részét beborító óceán után Aquariusnak nevezik el a derék felfedezők, és megkezdik a kolonizálást. Mivel a telepeseknek már a nagyszüleik is egy űrhajó szűk folyosóin és kabinjaiban élték le az életüket, kissé nehéz hozzászokniuk a bolygó adottságaihoz, pláne, amikor a bolygó, mintha egy hatalmas élő szervezet lenne, érzékeli a betolakodókat, és "antitesteket" termel ellenük. Mindezt tetézi, hogy megérkeznek az embereket eddig tisztes távolból követő Procyon faj jeles képviselői, akik úgy gondolják, hogy inkább ők telepednek le a vizenyős bolygón. Mivel az embereknek nem akaródzik továbbállniuk, hogy újabb évszázadokig lakható bolygó után keringjenek, kitör a haddelhadd, ami esetünkben egy kis szimulátorbeütéssel megspékelt szabadon választható nézetű 3D-s real-time stratégiát jelent.



Az ezeregy hasonszőrű játék közül az Aquarius több dologgal is megpróbál kitűnni, az egyik ilyen a (már sok helyről sokszor hallott) a széles skálán szabályozható, emberien játszó mesterséges intelligencia. Figyelemre méltó, hogy a megszokottakon kívül megtalálható lesz a játékban egy olyan multiplayer játékmód, amikor két csapat küzd egymás ellen: itt egy játékos az építkezésért és termelésért felel, egy másik az egységek mozgatásáért, míg a többiek a szimulátor-részben a csatákat döntik el. A legérdekesebb újítás a játék környezetének nagy részét adó víz megvalósítása. Az óceán itt nem egy egyszerű kék textúra, amibe nem egészséges belevezényelni az egységeinket, hanem egy életszerűen viselkedő, hol nyugodt, hol viharos, gyilkos erejű természeti elem, árapállyal, áramlásokkal, sőt, talán még saját Bermuda-háromszöge is van. Grafikai engine szintjén nem kis bravúr szükséges egy igazán élethű tenger megvalósításához, mindenesetre idejük még van rá a fejlesztőknek, hiszen csak december körül tervezik piacra dobni a játékot. Reménykedjünk, hogy legalább olyan színvonalon, mint két elődjét.





Az aktuális megjelenések

A dátumoknál kéretik figyelembe venni, előfordulhat, hogy csak úgy spontán csúszik a megjelenés néhány napot-hetet (-évet...). Csak azokat a játékokat soroljuk fel, amelyek kiadója hivatalosan bejelentette a bemutató dátumát.

Február
- 26 – Tzar (Talonsoft)
- 27 – Tiger Woods 2000 (EA)
- 27 – Alpha Centauri Planetary Pack (EA)
- 28 – J. McGrath Supercross 2000 (Acclaim)
- 28 – Formula One '99 - Psygnosis

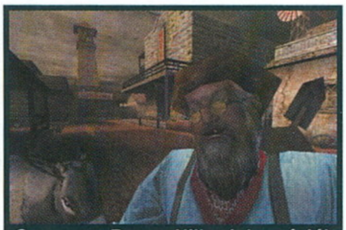
Március
- 1 – Superbike 2000 (EA)
- 1 – Diakatana (Eidos)
- 2 – Heroes III: Shadow of Death (3DO)
- 2 – Test Drive Cycles (Infogrames)
- 3 – Shadow Watch (Red Storm)
- 5 – Mission Impossible (Infogrames)
- 7 – Dawn of War (SouthPeak)
- 7 – F1 World Grand Prix '99 (Eidos)
- 8 – C&C Firestorm (Westwood)
- 8 – Allegiance (Microsoft)
- 14 – F-18 Super Hornet (Titus)
- 14 – Star Trek Armada (Activision)
- 15 – Soldier of Fortune (Activision)
- 16 – Ultima Online: Renaissance (Origin)
- 17 – Thief II: The Metal Age (Eidos)
- 18 – Messiah (Interplay)
- 18 – Wall Street Tycoon (Ubi Soft)
- 20 – Might and Magic 8 (3DO)
- 20 – Risk 2 (Hasbro)
- 21 – Majesty (Hasbro)
- 21 – Croc 2 (Fox Interactive)
- 21 – Tomb Raider: Lost Arifact (Eidos)
- 22 – Need For Speed 5 (EA)
- 22 – Nascar 2000 (EA)
- 23 – B-17 Flying Fortress 2 (Hasbro)
- 24 – Shogun: Total War (EA)
- 24 – Formula One Championship (EA)
- 29 – Vampire the Masquerade (Activision)

DUKE NUKEM FOREVER

★ Örökké fogják csinálni, de mi akkor is kivárjuk a végét!



Így jár mindenki, aki nem hagy nyugodtan pókerezni



Gus, azaz Benny Hill reinkarnációja



A darusvizsga sikerrel zárult



Derék amerikai tábornok, kedvenc nyomógombos játékával

NÉVJEGY

Fejlesztő: 3D Realms
Kiadó: GT Interactive
Megjelenés: "Majd ha kész van."
website: www.3drealms.com

Anno, a boldog békeidőkben, feudális arisztokrata körökben az volt a szokás, hogy egy királyi sarj éveket-évtizedeket várt a jogosan kiérdemelt trónjára. Mára ezt a szokást Duke Nukem, a first person shooterek hercege megfordította: a trón – ha nem is üresen – vár rá, de ő csak nem akar megérkezni.

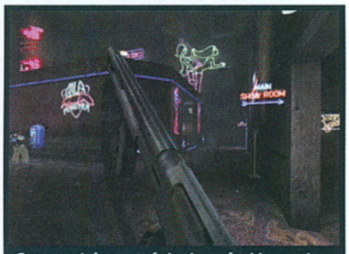
A régi Duke-ot ugye mindenki ismeri: hosszú évekig nagyjából az egyetlen említésre méltó ellenfele volt a Doomnak és a Quake-nek. A fejlesztő 3D Realms nem sütkérezhetett sokáig a népszerűség fényében, a Duke eladásaiból csordogáló dollárokat serényen számlálgató kenyéradó gazdájuk, a GT Interactive kiadta az ukázt: folytatás márpedig kell! Ezzel elkezdődtek a Duke Nukem Forevernek keresztelt negyedik rész tragikomédiába hajló kalandjai a grafikus engine-ek birodalmában. Az nyilvánvaló volt mindenki számára, hogy a régi motor nem nagyon állhatja a sarat a konkurenciaharcban, licencelték tehát kemény pénzekért a Quake 2 engine-jét, és – mérsékelten – lázas sietséggel elkezdődött a munka. A '98-as év nagy kiállításain már egy aránylag szépen működő, színes-szagos verziót mutogatott a csapat büszkén, azt ígérve, hogy minden rajongó megtalálhatja majd a programot a karácsonyfa alatt (na persze, ha valaki hajlandó direkt ezért konzerválni a fenyőt 25-30 hónapra vagy évre). Azonban időközben megjelent az Unreal, majd a Q2 motor lehetőségeinek határait feszegető Sin és Half-Life, és ez erős fejfájást okozott a GT-nek. Mivel ebben a mezőnyben a Duke 4 egyszerűen rondának tűnt volna, a csaknem kész programot egy laza mozdulattal kidobták, és nekiálltak az egészet átírni az újonnan megvett Unreal engine-re. Újabb hat hónap késés pluszban az addig így-úgy felgyűlt fél évhez. Nagy nehezen csak beindult egy felvezető reklámkampány, ami a '99 decemberi megjelenési dátumot célozta meg, de a 2000. évre a Duke-fanatikusok csak egy szűkszavú nyilatkozatot kaptak a 3D Realms-től, miszerint bocs, de most meg éppen az Unreal Tournament engine-jére írjuk át az egészet – három-négy hónap alatt biztosan végzünk vele... (ha nem, akkor meg majd később). A történet ma ott tart, hogy az év



elején átcsábították néhány embert a késésben ugyancsak nagypályás Daikatana fejlesztői közül, és azóta egyremásra adják ki az igencsak meggyőző előzetes képeket. A szokásos "mikor"-ral kezdődő kérdésre viszont a főnök George Broussard továbbra is idegesítő nyugalommal ismételgeti a "majd, ha kész lesz" unalomig ismert frázisát.
Sebaj, lássuk, mit lehet tudni most a játékról – már azon kívül, hogy a címben szereplő Forever szócska a készítés várható időtartamára vonatkozik. A sztori szerint (mert már ilyen is van) az új vérengzések okozója Dr. Proton, aki sikeresen egyesíti magában az őrült tudós és a legyőzhetetlen cyborg főgonosz-sémáit (egyébként ő volt '91-ben, a sorozat első részében is a főellenség, oldalt scrollozós lövöldözős platformjáték-körítéssel és Dr. Protoss néven – utóbbit gondolom a Starcraft miatt változtatták meg). Nevével ellentétben abszolút nem pozitív töltetű barátunk magánhadseregével elfoglalja a nevadai sivatagban rejtőző Area 51 bázist, ahol a bulvárlapok szerint az ötvenes években lezuhant UFO-t és személyzetét tartja valami nagyon titkos kormányszervezet. A pletyka igaznak bizonyul, ezen érzett örömében emberünk mindjárt fel is veszi a kapcsolatokat az idegenekkel, és meghívja őket egy kicsit bulizni a közeli Las Vegasba. Itt jön a képbe Duke, aki "véletlenül" éppen arra jár, és ha már ott van, halomra is lövi az egész bagázst két pókerparti között. Leendő áldozataink között egyaránt találhatunk így embereket és idegeneket (igen, visszatérnek mindenki kedvencei, a disznófejű zsaruk is!). Fegyverek terén nagy a titkolózás, egyelőre csak a pisztoly-shotgun-rakétavető hármasa biztos, és az, hogy összesen tíz fegyver lesz, Unreal-módra darabonként kétféle tüzelési móddal. Szintén Unreal-örökség, hogy multiplayerben a játékosok kezében valóban megjelenik a kezükben tartott fegyver. Ha már itt tartunk: az UT engine-nek köszönhetően a multiplayer módokkal nem lesz gond, bár ez már a Duke 3D-nek is az erőssége volt. A rajongók nyomásának engedve lesz CTF, meg mindenféle mókás csapatjáték is. Csak multiplayer módban lesznek elérhetők a Duke 3D kedvenc szerkentyűi, a jetpack, és a hologram-Duke. Mindezt azonban elhomályosítja az a tény, hogy megmaradnak a hangulatért felelős elemek közül a legfontosabbak: a táncoslányok, a morbid humor és Duke sajátos szövegei!
Vegas meglepő részletességgel lett rekonstruálva: minden kaszinó és sztriptízbár pontosan úgy néz ki és ott van a játékban, ahol és ahogyan a valóságban is. Ez azonban csak a kezdet, később meglátogatjuk a környék egyéb nevezetességeit is: Los Angelest, a Hoover-gátat (ez egy bazi nagy vízierőmű, onnan kapja az áramot egész Kalifornia), a kies Arizonát, majd végül a hírhedt Area 51 is sorra kerül. A sok utazgatásból adódóan Duke-nak sokszor kell majd sofőri talentumát csillogtatnia, ehhez egy Harley, egy jetski és egy Hummer dzsip áll rendelkezésre. A grafikáról felesleges lenne ódákat zengeni, elég egy pillantást vetni a képekre, és máris megfogalmazódik az emberben a gyanú: nem lett itt az UT engine tovább tuningolva egy kicsit?! De bizony, és a legnagyobb újítás nem is látszik a képeken! A sérülési modellről van szó, ami egészen elképesztőnek ígérkezik. A karaktereket felépítő minden egyes poligonhoz (!) hozzá van rendelve, hogy az adott részt ért sérülésre hogyan reagáljon (természetesen a sérülés nagyságától és jellegétől is függően). Ha ehhez hozzáadjuk, hogy a karakterek átlagosan 800-1000 poligonból állnak, máris nem tűnik (annyira) üres ígérgetésnek, hogy minden eddiginél látványosabb és realisztikusabb sérülés- és halál-effektek nek leszünk szemtanúi a játékban. Kész gyönyörűség elképzelni, az 1-2 HP-n szédelgő, ellőtt végtagokkal botorkáló, robbanásoktól megpörkölt arcú, de még így is rendkívül macho főhőst... További újítás (talán a Daikatana-teamből jött emberek hozták magukkal), hogy Duke-nak ezúttal segítői is akadnak, a Benny Hill-klón Gus, és a beszédes nevű hölgy, Bombshell személyében. Utóbbi Duke szerint az egyetlen nőnemű egyed az univerzumban, aki képes ellenállni hősünk férfias vonzerejének. Bár azért nekem lenne egy fogadásom, hogy az endsequence-re csak beadja a derekát.
A játék készítésének kacskaringós történetéhez méltó a háttérzene körüli kavarás is. A kiadó még tavaly tavaszszal állapodott meg a jobb napokat is látott Megadeth metálbandával és néhány kevésbé ismert együttessel (talán a Wu-Tang Clan neve csenghet ismerősen), hogy írjanak zenét a játékhoz. Egy CD-re való anyag össze is jött, és mivel a program az Istennek sem akart elkészülni, karácsony körül kiadták a még meg sem jelent játék zenéjét Music to Score címmel. Később a kiadónál kitalálták, hogy mégsem tetszenek nekik olyan nagyon a számok, ezért lehet, hogy azt még megváltoztatják, és a már elkészült zenét a mozifilm-változatban használják fel. Az utóbbiról egyébként egyelőre annyit tudni, hogy az a Lawrence Kasanoff a producere, akinek a lelkén a Mortal Kombat és a True Lies is szárad, és valószínűleg az idén kezdődik a forgatása.
Abban már az elején megállapodtunk, hogy a DNF soha nem jelenik meg, de még egy slusszpoén a végére: a 3D Realms nemrég bejelentette (majd többször megerősítette, hogy tényleg nem vicc volt), hogy máris elkezdték tervezni a Duke 5-öt, és egy név nélkül álló Duke-játékot PSX2-re.


Nyolcadik utas forever


Az 51-es körzetet elfoglalták a pufók ufók


Csupa hívogató hely vár Vegasban




Jegyeket, bérleteket kérem ellenőrzésre felmutatni!

BLACK AND WHITE

★ **Az istenek hamarosan a fejünkre esnek. Sőt, talán még meg is rugdalnak!**



Ha ez így megy tovább, kicsit magas lesz a villanyszámla

NÉVJEGY
Fejlesztő: Lionhead
Kiadó: Electronic Arts
Megjelenés: 2000. április (?)
website: www.lionhead.co.uk

Kevés ember büszkélkedhet akkora hírnévvel és elismertséggel a játékszakmában, mint Peter Molyneux, akinek nevét már-már vallásos tisztelettel ejtik ki a PC-s játékosok. Hogy mire fel ez a félisteni tekintély? A Molyneux név 1987, azaz a Bullfrog alapítása óta szinonimájává vált az elviselhetetlenül hosszú ideig készülő, ám hihetetlenül eredeti, hangulatos és lebilincselő játékok fogalmának. '97-ben lelépett a Bullfrogtól, de jellemző módon ezzel is divatot teremtett: a szaksajtó ezután hónapokig azon csámcsogott, hogy melyik játékguru honnan jött el és milyen céget alapított (lásd Sid Meier és a Firaxis, Jon Romero és az Ion Storm, valamint Ron Gilbert és a Cavedog esetét). Molyneux egy darabig nagy titokban dolgozott, majd egyszercsak hókuszpókusz! – bejelentette, hogy Black and White című új játéka '99. júliusában jelenik meg, és azóta a játék a lehető legnagyobb publicitás mellett készül. Illetve készülget. Az idő telik-múlik, az eredetileg beharangozott megjelenési dátum is elmúlt, de a játék még sehol – erre a sokat tapasztaltak csak legyintenek, mondván, egy Molyneux-programnál néhány hónap késés természetes (ugye emlékeztek még a Dungeon Keeper több éves csúszására?). Ma a hivatalos premier 2000 közepe, és nagyon úgy néz ki, hogy ezt tartani is tudják, legalábbis a legutóbbi ECTS-en bemutatott verzió már szépen működött. Szóval épp ideje, hogy kicsit részletesebben is visszatérjünk rá.

Ha mindenáron hasonlítgatni akarnánk, a Black and White valahol a Settlers, a Populous és a Creatures által meghatározott háromszög közepén üldögél. Az alaphelyzet szerint a beszédes nevű Éden világán az őshonos (a földiekre erősen emlékeztető) törzsek boldog együgyűségben, harmóniában élik életüket. A tökéletes világ békéjére azonban fenyegető árnyat vet a más létsíkról származó, nagy hatalmú varázslók (vagyis a játékosok) érkezése, akiket a bennszülöttek istenként tisztelnek/rettegnek, és szorgos imáikkal gyarapítják varázsenergiájukat – más választásuk ugyebár nem nagyon lévén. Az igazi gondok akkor kezdődnek, amikor a varázslók tudomást szereznek egymásról, és a klasszikus *„gyorsan kiirtom őket, mielőtt nekik jutna eszükbe kiirtani engem"* gondolattól vezéreltetve egymásnak esnek. Népünk (amit egyébként nyolc törzs közül választhatunk ki) tehát szaporodik, terjeszkedik, fejlődik, és isteni parancsainknak megfelelően gyepálja az ellenségnek kikiáltott szomszédokat. Emellett pedig vadul termeli nekünk a manát, amivel folyamatosan törhetjük a borsot a többi varázsló orra alá.



Én igazán nem akarok zavarni, de küldeményt hoztam Doktor Bubónak

Ez eddig akár egy Populous-folytatás is lehetne, azonban a java csak most jön: a varázslók ugyanis megtalálják a grandiózus háborújukhoz illő tökéletes fegyvert, és leküldik anyagi megtestesüléseiket, avatárjaikat Éden világára. Ez a gyakorlatban úgy néz ki, hogy a mágus kinéz magának egy szimpatikus élőlényt (általában valamilyen állatot), és beleülteti isteni energiájának egy szikráját – az eredmény egy ti-



Na, akkor most eldől, hogy valójában ki is az Állatok Királya!

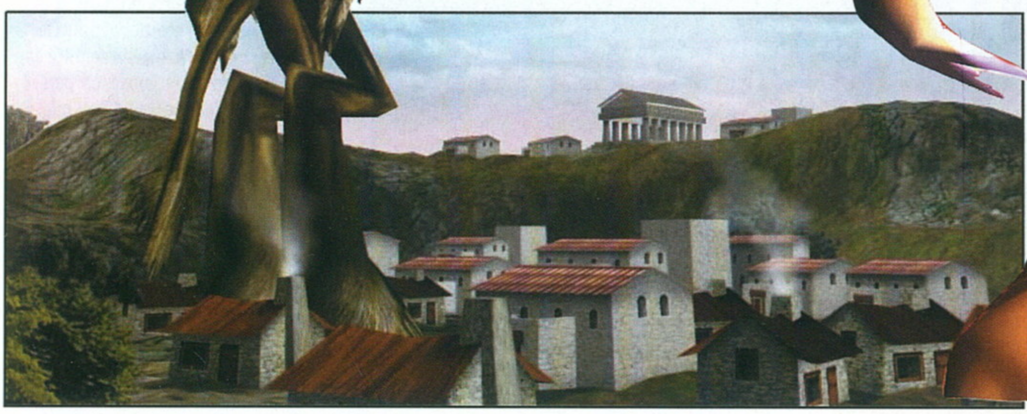
zenöt méteres, közel legyőzhetetlen, erős mágiával bíró titán. Ez azonban még mindig túl egyszerű lenne: a titánokat, akár egy kisgyereket (vagy kézenfekvőbb példával élve: egy tamagocsit), nekünk kell mindenre megtanítanunk, felnevelnünk – csak tőlünk függ, hogy ördögöt vagy arkangyalt faragunk a teremtményünkből. Avatárunk személyiség-fejlődése tiszta lappal indul, a játékos pedig büntetéssel és jutalmazással mutatja meg neki, mit szabad tenni és mit nem. Ha „gyermekünk" felnő, a játékállástól függetlenül elmenthetjük, hogy aztán multiplayer játékokban használhassuk tovább. Attól függően, hogy jóra vagy rosszra neveltük, változik a lény kinézete is. Egy oroszlánból lett gonosz avatár például rőtvörös bundájú, hatalmas karmait és agyarait bőszen villogtató, égő tekintetű szörnyetegként jelenik meg, ezzel ellentétben egy jó jellemű aranyló szőrzetű, büszke tartású, nemes vonásokkal felvértezett titánként.

Ezzel el is érkeztünk a játék legérdekesebb pontjához: a program ugyanis folyamatosan figyeli és értékeli cselekedeteinket, népünkkel és avatárunkkal való bánásmódot, és ennek megfelelően alakítja a játékbeli környezetet. A tájat, a városaink kinézetét, az embereink viselkedését, a háttérzenét, hangeffekteket – mindent. Ha nagyon gonoszok vagyunk, birodalmunk hamarosan sötét, zord és félelmetes hellyé válik, kifakult színekkel, önmagukból kicsavarodott, groteszk alakokkal, vésztjósló zenével. **(Tisztára TJ lakása! – CoVboy)** Ha túláradóan jóságosan viselkedünk, országunk előbb-utóbb csiricsáré színekben pompázó tiritarka világgá válik, ütődötten vigyorgó pufók angyalkákra emlékeztető emberekkel, túláradóan vidám rajzfilm-hangulattal (könnyű elképzelni, ha emlékszünk még a Toonstruck Cutopiájára és Malevolandsére). Külön érdekesség, hogy az ezt a részt készítő Lionheades programozók vezetőjének, Richard Evansnek mellékesen filozófiai diplomája van a cambridge-i egyetemről, ennek köszönhetően a program kicsit tudományosabb szemszögből is meg tud közelíteni olyan, adatokkal vagy egyenletekkel nem igazán leírható fogalmakat, mint a jóság vagy gonoszság. Az mindenesetre garantált, hogy a játékos nem lesz sablonos jellemkategóriákba szorítva, mindenki egyénileg testre szabott környezetet kap, és teljesen a saját képére formálhatja a játék világát.

A játék alapját (és a címet) adó jellemjáték ötlete mellett technikailag és a játékmenetben is meghökkentő újításokkal szolgál a Black and White. A grafika egészen elképesztő,

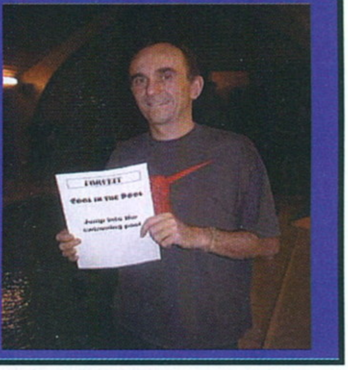






13 ÉVE NEM HAGY ALUDNI MINKET: PETER MOLYNEUX

Peter 1987-ben alapította meg a Bullfrogot, amikor úgy gondolta, hogy egy ötletét megvalósítva teljesen új típusú stratégiai játékot honosít meg a személyi számítógépeken. Jól gondolta: a játékot Populousnak hívták, és nemsokára több mint 4 millió példányban talált gazdára. Azóta a Bullfrog története egy tündérmese: folyamatosan ontják jobbnál-jobb játékaikat, amelyekről már a megjelenés előtt mindenki tudja, hogy tuti világsiker lesz: Populous 2, Powermonger, Magic Carpet 1-2, Syndicate, Theme Park, Dungeon Keeper... szép kis névsor, ami mellesleg nagy átfedésben van az abban az időszakban kiosztott Év Játéka szavazások nyerteseinek listájával. Peter 1995-ben cakumpakk eladta a Bullfrogot addigi kiadójának, az Electronic Artsnak, bár a továbbiakban is megmaradt a cég élén. Két évvel és egy Dungeon Keeperrel később azonban végleg lelépett. A hivatalos magyarázat úgy szólt, hogy kreatív képességeit nem tudja megfelelően kibontakoztatni, ha a több mint 300 fős vállalattá duzzadt Bullfrogot kell közben igazgatnia - ez virágnyelven annyit jelent, hogy megunta, hogy kreatív csapatának a tulaj Electronic Arts mondja meg, hogy mit, hogyan, mikor és kivel csináljon. Vette a kalapját, és a „hozzá csapódott" két ex-Bullfrogos programozóval új céget alapított Lionhead Studios néven. Ahol megint valami olyasmira készülnek, mint valamikor régen egy bizonyos Populousszal...



leginkább a Populous: The Beginningre emlékeztet, de nagyságrendekkel szebb és részletesebb annál. Az állóképnek is nagyon látványos képeket tessék úgy nézni, hogy ezek játék közbeni képernyők, a táj szabadon forgatható, zoomolható! A Molyneux által különféle kiállításokon, sajtótájékoztatókon előszeretettel mutogatott demó-animációban a kamera valahonnan a felhők fölül, a sztatoszférából indulva közelít rá egy falura, ott egy ház udvarára, majd az ott álló hordóra, a hordóra tett almára, aztán az abból kikandikáló kukacra. Ezt egy az egyben a játék 3D engine-je csinálja! Az Ultima IX szomorú példájából tanult játékosok persze már előre rettegnek, hogy a megdöbbentő grafika vajon nem hozza-e magával két „mostohatestvérét", a brutális hardverigényt és az idegesítő lassúságot.

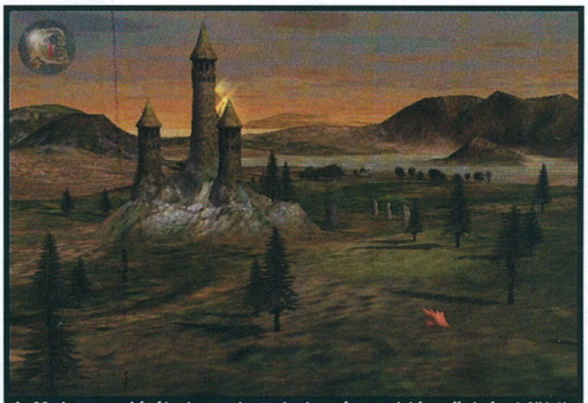

Plágium! Hiszen ez itt Gulliver a törpék országában!

A Populoushoz és a Creatureshöz való hasonlítgatás talán nem szorul további magyarázatra, de mi a helyzet az említett Settlers-párhuzammal? Nos – csakúgy, mint a Blue Byte trilógiájában – a Black and White-ban népünk tagjai nem csupán száraz adatként jelennek meg: mindegyikük külön-külön önálló karakter, saját motivációkkal, vágyakkal, szokásokkal. Az egyszeri peon itt nem csupán névtelen-arctalan favágó és kőfejtő automata, hanem igazi egyéniség, aki a munkán és a mana-termelésen kívül ezernyi dologgal foglalkozik: lehet vidám, szomorú, szerelmes, féltékeny, részeg, másnapos (esetleg egyszerre az összes) – akárcsak egy igazi ember a való életben. A Dungeon Keeperben debütált ötlet (ideiglenesen „belebújni" a teremtményeink bőrébe) természetesen itt is működik, így teljesen belemerülhetünk alattvalóink életébe, ami akár egy hárommillió részes mexikói szappanopera katarzis élményével is fenyegethet. A puszta számok nyelvén: a program ötezer (!) különböző egyéniségű karaktert képes kezelni, akiknek csak az aktuális hangulat leírására kétszáz állapot lehet!


Ekkora halat fogtam! El is zöldültem az irigységtől...

A zene és a hangeffektek is megérnek egy külön misét. Az ős-Bullfrogos Russel Shaw (a játékipar előtt stúdiókban dolgozott olyan zenészek keze alá, mint Chris Rea, Cliff Richards vagy a Rolling Stones) találmánya, az objektumspecifikus audiorendszer igen egyszerű ötleten alapszik: a játékban szereplő összes objektum (emberek, állatok, épületek, természeti képződmények – tízezres nagyságrendről van szó) potenciális hangforrás, ami az éppen aktuális állapotához illő hangokat bocsát ki. Ez rengeteg dologtól függhet, például az éghajlattól, napszaktól, az időjárástól, élőlények esetében pedig még a hangulattól is (egyedül vannak-e vagy sem, éhesek-e, sebesültek-e, milyen messze vannak a „kamerától" és még ezernyi apróságtól). A program a játék minden egyes pillanatában kiszámolja, hogy a játékos hallótávolságán belül milyen hangforrások tartózkodnak, és azoknak milyen hangokat kell éppen kiadniuk. Ha ez megvan, már csak a háttérzenét kell rákeverni, amit befolyásol a területet lakó törzs kultúrája, és persze az őket uraló varázsló jelleme. Ez elvileg azt jelenti, hogy egy bolygó teljes élővilágának és az ott élő emberek dolgos mindennapjainak összes apró zörejébe belehallgathatunk, amit ráadásul az istenek jellemjátéka is tovább bonyolít. Hát ez így elsőre Münchausen bárótól is merész ígéretnek tűnne, de azért bizakodjunk: a játékiparban gyakran történnek csodák...


Ez lesz az én titánom – imádom a piros pizsit!


A Molyneux-játékok szokott helyszíne: vidám ősi átokföldje

Új, és minden eddiginél rugalmasabb a varázslatok rendszere is. A trükk az az egészben, hogy a játékos az alap varázslat-motívumoknak az egér mozgatásával „ad életet", azaz tetszőleges – és az adott helyzetnek éppen megfelelő – formába önteti őket. Ha például a tűz varázslat ikonjával egy téglalapot rajzolunk, azzal lángfalat emelhetünk, ha vadul klikkelgetünk vele egy terület felett, tűzvihart bocsáthatunk ellenfeleinkre, az egérgomb hosszú lenyomásával és hirtelen elengedésével pedig hatalmas tűzgolyót robbanthatunk – és így tovább, a variációk száma csupán a játékos fantáziáján múlik, főleg, mivel a mágia komponenseit kombinálhatjuk is egymással. Ráadásul az egyes törzsektől más-más varázslatelemeket kapunk. Minden valósidejűség és egér-irányította mágia ellenére a fejlesztők azt ígérik, hogy a varázspárbajok nem fognak Diablo-szerű „klikkelő-szkanderré" fajulni, a játékosoknak lesz ideje reagálni az ellenfél varázslataira, a lehetőségekhez mérten felkészülni a védekezésre, avagy semlegesíteni, netán használójuk ellen fordítani a mágikus csapásokat.

Ennyit ígér tehát a Black and White, aminek ha csak a felét sikerül tartani, már biztos, hogy igazi mérföldkő lesz a számítógépes játékok történelmében. Még egy érdekesség a végére: a program kétféle kiszerelésben kerül a boltok polcaira, a fekete dobozos ("Gonosz") verzió ára szokás szerint a fejlesztő, a kiadó, a terjesztő és persze állam bácsi zsebébe vándorol, míg a fehér dobozban kapható („jó") bevételének egy részét jótékonysági célokra fordítják. Ahogy az öreg jedi lovag mondta: a Sötét Oldal könnyebben járható, simább út. Mi sem bizonyítja ezt jobban, mint hogy a fekete dobozos Black and White árcédulái öt dollárral alacsonyabb összeget fognak mutatni a fehéreknél. Hogy mikor? Elvileg tavasszal, ennél pontosabbat alighanem Peter Molyneux sem tudna mondani.

TELJESEN MAGYAR NYELVEN!

TELJESEN MAGYAR NYELVEN!

IMPERIUM GALACTICA II

ALLIANCES



A végtelen univerzum.
Minden civilizáció legnagyobb kihívása.

Három, mindenben eltérő faj, és
az örök kérdés: melyikük fogja uralni a többieket?

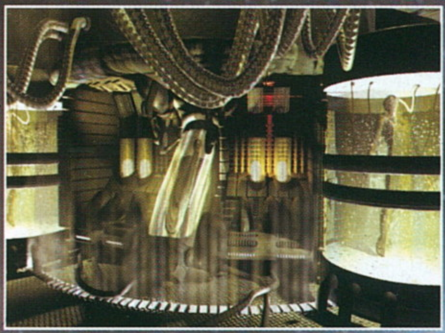


A halhatatlanság után kutató emberiség, vagy
Kra'hen büszke, harcos népe, akik uralkodójukért bármire
készek, esetleg a kalmár Shinari-k, akik semmilyen
gazdasági és politikai cseltől sem riadnak vissza?

Döntsd el Te magad!
Szállj be a kolonizációs versenybe, urald a csillagokat
ebben a távoli jövőben játszódó űrstratégiai játékban.



MAGYAR NYELVŰ KIADÁS!



MÁR KAPHATÓ!

- Teljes 3D gyorsító támogatás
- Igényes kiadás 4 CD-n
- 160 oldalas magyar kézikönyv
- Magyar nyelven beszélő program

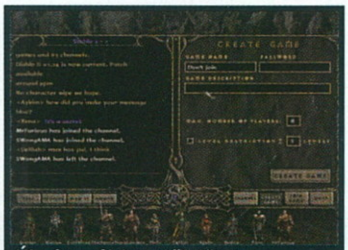
Magyarországon kizárólagosan forgalomba hozza:

CD Galaxis Kft.

1114 Budapest, Vásárhelyi Pál u. 8.
Telefon: (36 1) 361-4061

DIABLO II

★ Egyszer talán eljönnek a pokolbéli víg napok



Új rész, új kezelőfelület



Minden további ütés hullagyalázás



Egy ilyen bájos vérfürdő bizton megdobogtatja minden RPG-fan kicsi szívét

NÉVJEGY

Fejlesztő: Blizzard Entertainment
Kiadó: Sierra
Megjelenés: Na hiszen!
website: www.blizzard.com

Ha akad hálás téma egy előzetes számára, akkor minden bizonnyal a Diablo 2 az. Először is örökzöld: hogy pontosan mikorra is szólt a Blizzard első ígérete a megjelenést illetően, már rég elnyelte a feledés homálya: maradjunk annyiban, hogy nem ma történt. Azóta is szivárognak az animációk, screenshotok, vázlatok és mézes-mázas ígéretek a fejlesztőktől (amik nem egyszer ellentmondanak egymásnak, csakhogy meleg legyen pite), ám a rutinosabb játékosok legfeljebb gúnyos kacajra érdemesítik a gyanúsan közeli dátumokat. A legutóbb beharangozott karácsonyi megjelenés természetesen nem volt igazán megalapozott – nemhogy a Diablo 2 nem virított a boltok polcain, de még egy nyomorult béta-verzót sem tudtak konkként a rajongók egyre morcosabb tábora elé vetni. Ezek után legfeljebb két dolgot tudnék javasolni a Blizzard-csapatnak:

a) Azonnal költözzönek hozzánk és vessék bele magukat a honi politika Mariana-árkába (néha már most is úgy érzem magam, mintha egy lennék tízmillió béta-teszter közül);

b) Próbálják mán' kiadni azt a nyüves programot.

Mindkét verziónak meglennének a maga áldásos hatásai, de én azért mégiscsak a b) változatra voksolnék.

Bizonytalankás pontok

Először is ünnepélyes keretek között ismertetném a játék premierjének legújabb, szigorúan hivatalos időpontját: 2000 tavasza. Valamikor. Talán. Ha úgy alakul. Az mindenestre már eleve gyanús, hogy rögtön e tág időpont meghatározás után a következő kis gyöngyszem borzolta kedélyemet: *"...addig nem jelentetünk meg semmiféle játékot, míg az nem felel meg a Blizzard magas elvárásainak"*. (A tiétek!) Az viszont még ennél is boszszantóbb, hogy a játék terjedelme *valószínűleg* 4 CD. Mi az, hogy valószínűleg? Ezt azért már igazán illene tudni, ha a béta-teszt várható megindulásáról cikkeznek mindenfelé a neten. E téma kapcsán megemlíteném, hogy egy különös és titokzatos legenda szerint az egyik fejlesztő sikeresen felcsempészett egy nagyjából működő változatot valami amerikai site-ra. Hm. Jómagam még senkivel nem találkoztam, akinek szerencséje lett volna e darabhoz, ám néhány jótét lelket ez nem akadályozott meg abban, hogy ne kezdje el megvételre ajánlgatni a (szerintem nem létező) béta-verziót. A szokásos "válaszd az életet, válaszd a jogtiszta szoftvert" ömlengésbe most inkább nem szállnék bele – maradjunk annyiban, hogy ezeknek a vicces fiúknak jobb nem felülni – legalábbis per pillanat.

Hivatalos béta-teszt egyébként lesz: az első körben ezer, véletlenszerűen kisorsolt amerikai, majd ugyanennyi untermensch (azaz unamerikai) püfölheti bevérzett szemmel a billentyűket. Hogy pontosan mikor is – rejtély. Mint ahogy



Kékfény a templomban



rejtély a beígért demo-verzió eljövetelének időpontja is. Túl sok konkrétummal tehát a dátumokat illetően nem szolgálhatok, viszont magáról a játékról azért már lehet sejteni egy s mást. Ezért is döntött úgy a stáb egy kávészagú estén, hogy csak meg kéne születnie ennek az előzetesnek. Mert egy dolog biztos: ha a Diablo 2 méltóztatik végre megjelenni, s az előzetes ígéretek akár csak részben is valóra válnak, akkor minden idők egyik legjobb RPG-programjának örvendezhet a nagyérdemű.

A gépigény(telenség) az, ami első pillantásra kissé hihetetlennek tűnik:

szám nyüzsgő kisebb jószágokkal megspékelve. <<tömjén vége>> Ja, a vájtfülűeknek sem lesz oka a panaszra, mivel a játék minden fontosabb, térhatású hangrendszert támogatni fog. Hogy ez mennyire elengedhetetlen jelen esetben a játék élvezetéhez, ki-ki döntse el maga – ártani mindenesetre nem fog.

Sztori, játékmenet és egyebek

Történet. Alighanem ez az, amire a legkevésbé kéne kitérnem. A vérbeli Diablo-fanok bizonyára már úgyis ron-



Azt nem tudom, hogy pontosan mi történik a képen. Mindenesetre szép

P200-as processzor, 32 MB RAM, kétszeres CD-ROM – a screenshotokat elnézegetve elég nehezen hihető a dolog, de ki tudja? (Az azért jelzés értékű, hogy a fenti követelmények *"csak a béta-verzióra vonatkoznak"*) Egy izmosabb videokártya és processzor persze mindenféleképp jót fog tenni a játéknak, a D3D, Open GL és Glide-kompatibilis videokártyák birtokosai például 16 illetve 24 bites színmélység mellett is szerencsét próbálhatnak. Aztán ott vannak a már emlegetett kártyák szokásos képességei is, amiket a Diablo 2 messzemenőkig ki fog használni. Volt alkalmam néhány, az E3-on bemutatott videót a játékról megtekinteni, s a látvány valóban magáért beszélt. Köd-, füst-, fény- és árnyék-effektek minden mennyiségben, félképernyőnyi titánokkal és tucat-

gyosra nézték a különböző animációkat, melyekből egy-s-mást azért ki lehetett következtetni. A program az első rész szerves folytatásának is tekinthető, melynek végén diadalmas hősünk a Diablo lelkét tartalmazó szilánkot saját fejébe döfi. Ez nem bizonyult maradéktalanul nyerő ötletnek – a Diablo tudata ugyanis erősebbnek bizonyult, s az új testben új terveket sző a világ meghódítására. Ez az a pont, ahol hőseink belépnek a képbe, a többit alkotó fantáziátokra bízom. Maga a cselekmény egyébként négy különálló fejezetre tagolódik, saját küldetésekkel, szereplőkkel, tereppel és természetesen szörnyekkel. A véletlenül generált labirintusok és vadon megmaradt az előző részből, amit a négy CD-s (oppardon: *valószínűleg* 4 CD-s) terjedelemmel összevetve elég örven-



Szegény amazonunk a Xena-túra egy különösen vészterhes pontjához ért

Lovag

A karakterosztályok bemutatását kezdjük a hagyományosnak számító lovaggal. Ez a példány a Westmarch Lovagja névre hallgat és a Zakarum (alias "a Fény Hite") szerint él, kissé móros külseje ellenére is. Nagyjából a Diablo harcosával egyenértékű: sokat bír, nagy pofonokat oszt és hűtőszekrény-méretű vértekben flangál. Mi több, képzettségei között mindenféle aurák is szerepelnek, melyekkel magát és társait is megóvhatja az ellen-felek galád mesterkedéseitől. Ezek az aurák roppant humoros dol-gok lehetnek: folyamatosan aktívak és sokszor még manába sem kerülnek. Apró szépséghiba, hogy egyszerre csak egy aura élhet – ennek ellenére sem hangzik rosszul a dolog.



Varázslónő

Szó szerint idézném a Blizzard egy veretes kis mondatát: *"egyike a lázadó szellemű nőknek, akik megszerezték a mágia titkát a férfiak uralta Keleti Varázslóklánoktól"*. Jajj. Valahogy mindig a varázsló-osztályok megalkotásánál járja át a liberalizmus kísértete a Blizzard HQ-t (az első rész ismerői bizonyára sejtik, hogy mire célozgatok). Bárhogy is legyen, e hölgy ígérkezik a támadó- és védővarázslatok legavatottabb ismerőjének. A komolyabb kézi-tusákat mindenesetre jobb kerülni vele, bár az efféle közhelyek leíróit a kicsit is rutinosabb Diablo-fanok bizonyára súlyos fenyítésben részesítenék. Mentségemre legyen mondva, hogy a Blizzard nem bőkezű a használható információkban. Nem baj, azt már tudom, hogy mi az az ex nihilio...



Amazon

A feminista-szakosztály újabb jeles alakja, aki a szokásos lándzsavíváson és szörnyhentelésen kívül az íjakhoz is remekül ért. Ezekről csak annyit, hogy a mezei íjakon kívül számszeríjakkal is találkozhatunk, s mindegyikhez külön lőszert kell majd gyűjtögetnünk. A végtelen nyílsorozatok ideje sajna a múlté, a Diablo 2-ben figyelnünk kell a muníció állására is – nesze neked, heroizmus! Mint az eddigiekből is kiderült, az Amazon nagyjából az íjász megfelelője. Egy kicsit mindenhez ért (úgymint közelharchoz, távolsági fegyverekhez és mágiához), minden helyzetben megállja a helyét, kezdő játékosoknak tehát ideális választás. Vagy nem, de legalább a szándék megvolt bennem, hogy használható infóval is előhozakodjak.



Barbár

Végre egy szimpatikus karakter! A szokásos sztereotípiák szerint igen nagy, igen erős és igen nagyméretű szerszámokkal harcol. Ehhez mérten viszont elméleti vitában nem igazán állja meg helyét, mint ahogy a mágia komplex összefüggései iránt sem túl fogékony. Sámánokat idéző rítusainak köszönhetően kapcsolatba tud lépni a szellemvilággal, ami – állítólag – megsokszorozza erejét és harcbéli képességeit. Néhány homályos célzást még a “likantrópiával” kapcsolatban is elejtettek a fejlesztők. Ez azért *igen* nagy poén lenne... Hopp, majdnem megfeledkeztem a barbár legtréfásabb képességéről: barátunk egyszerre akár két közelharci fegyverrel is apríthatja az ellent, ami így első hallásra igen brutálisnak hangzik.





Igazi Lynch-hangulat: tűz, jöjj velem!

detes végkövetkeztetések vonhatók le. Például az, hogy a Black&White-tal kombinálva alighanem életem végéig kihúznám egy sötét barlangban is (már amennyiben étellel, itallal, árammal és tv-nettel ellátott barlangról van szó).

Örvendetes fejlemény, hogy a különféle küldetések multiplayer játék esetén is élnek, tehát jóval több érdekesebb és változatosabb percek (napok, hónapok...) várnak az Internet szerelmeseire. Mi több, e missziók nem merülnek ki a “vedd fel-vidd oda” bonyolultságú műveleteknél, helyenként magunk szabhatjuk meg a cselekmény alakulását. Ezt mondjuk ugyancsak hiányoltam az előző részből, úgyhogy csak remélni tudom, hogy Blizzardék állják a szavukat.

A multiplayer játék persze ezektől függetlenül is tartogat majd meglepetéseket, ugyanis három különböző karaktertípussal is nekivághatunk a Battle.net cheatektől háborgó óceánjának. Kezdjük mondjuk a “nyílt” karakterekkel, akik nevük ellenére sem különösebben liberálisak, viszont bármilyen szerveren (s akár otthon is) játszhatunk velük. Ez egyfelől ugye jó, mert saját kis vackában ki-ki kedvére való hősöket barkácsolhat össze, másfelől szinte már látom a nyilvános szervereken eltenyésző cheater-hordákat. Na igen, a szokásos cheatgondok: a “zárt” karakterek – elvileg legalább is – védettek az efféle mesterkedésektől. Az ő adataikat a Battle.net központi szervere tárolja, s ezek egy pöttyet nehezebben manipulálhatók. Az igazán kemény legényeknek pedig ott vannak a “hardcore” hősök, akik szinte mindenben megegyeznek az előbbiekkel. Egyetlen apróságtól eltekintve: nem támaszthatók fel. Sem varázslattal, sem ereklyével. Ez a gyakorlatban annyit tesz, hogy az első balul sikerült portya után érzékeny búcsút vehetünk az illetőtől, ami azért igen nagyfokú illetlenség. Ugyanakkor az ilyen karaktereket külön színnel emeli ki a program (ami nem rossz ego-tripnek), s a Diablo ranglistára is csak velük lehet felkerülni. (Nesze neked Hell/Hell!)

Ami a lényeget, azaz magukat a karaktereket illeti, itt szintén komoly változások történtek. Ezek közül a legsúlyosabb, hogy a tulajdonságok növelgetésén kívül egy igen összetett képzettség-rendszer is várja a tápolásra kiéhezett játékosokat. Mind az öt kaszt három különböző képzettségosztályhoz férhet hozzá, s az ezek között szétosztott pontok révén újabb és újabb, már-már mágikus képességekre tehet szert. Mikor az egyik videoban a barbár nemes egyszerűséggel kiszaltózott az ellenfelek gyűrűjéből, már kezdtem ráérezni a dolog



Tüskés modorú cimboráink szemmel láthatóan nem csak szemmel vernek



Csontiék elég sportszerűek: egyszerre csak egy támad



ízére... Sok ilyen képesség használata manába kerül, mások elsajátításához pedig megadott szinten kell ismernünk egy másik ismeretet. Egy szó, mint száz: variációs lehetőségekben nem lesz hiány, így ki-ki valóban kedvére való karaktereket gyúrhat össze.

A tárgykezelés szintén összetettebbé vált. A tárgyhelyek száma függ a hősre aggatott övtől, de legfeljebb 16 lehet. A metódus egyszerű: négy darab négyes csoportva vannak osztva a birtokunkban lévő cuccok, ezek közt a billentyűzettel váltogathatunk. Az arany egyébként nem foglal helyet, de csak egy bizonyos mennyiség lehet birtokunkban – a felesleget jobb híján a városban/faluban adhatjuk le megőrzésre (a felesleges tárgyakkal egyetemben). Ezek egyébként roppant vicces helyszínek, mivel alkalomadtán még segítőtársakat is felbérelhetünk. Ezek az urak követnek a portálokon át is, s legjobb tudásuk szerint irtják az ellent. Természetesen meg is idézhetünk efféle lényeket, a nekromanták pedig az elhullott ellenfelekből teremthetnek maguknak enyhén rothadó szövetségeseket. Nem nehéz elképzelni, hogy egy nagyobb multiplayer játékban milyen parázs kis ütközetek bontakozhatnak ki...

Nekromanta

Tán a legérdekesebb és legeredetibb figura mind közül, mint azt nem túl heroikus fizimiskája is sejteti. A hozzá kapcsolodó játék-stílus azonban még ennél is eredetibbnek ígérkezik: a nekromanta mindenféle randaságok megidézésében és a holtak feltámasztásában jeleskedik. Ez játék közben leginkább abban fog megnyilvánulni, hogy a karaktert rothadó/kaffogó/acsarkodó lények egész kis serege fogja kísérni (csak bírja a processzor). Nem tudom, hogy mennyire sikerült e képességeket a többi hőshöz képest kisúlyozni, de az ötlet mindenféleképp dicséretet érdemel. Különösen a parázs Battle.net viadalokban lesz majd érdekes a dolog, ahol mondjuk a 4-5 nekromanta vezette egyesült szörnyhadak megütköznek a népes ellennel.



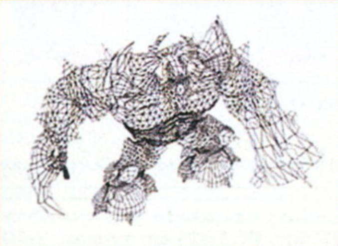
És most akkor mi van?

Tömören és röviden: tudja az ördög. A megjelenést illetően a hivatalos verzió már ismert, egyes nyugati lapok viszont már júniusi megjelenést emlegetnek. Az mindenesetre elég vésztjósló, hogy e cikk születésének pillanatában még csak dátum sincs a béta-verzió megjelenését illetően. Ha hinni lehet az optimista jóslatoknak, a kód lényegében már kész van, a bétatesztig pedig csak néhány apró simítás van hátra. Az mondjuk bizonyos, hogy húsvét előtt semmiképp nem jöhet ki a játék, de egy cinikus lélek ennél jóval távolabbi időpontot sem tart kizártnak. Bárhogy is legyen, a Diablo 2 a 2000. év egyik legnagyobb címe lehet. Hogy mindebből mikor lesz kézzel fogható bizonyosság, azt inkább hagyjuk. A tavaly februári előzetest "amíg élek, remélek"-kel zártuk – hm, sokkal jobb most sem jut eszünkbe...

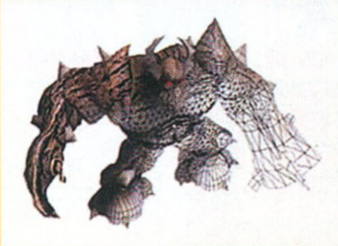
Virtuális bestiárium, avagy hogy készül(get) a Diablo-monsta



És most következzen az, ami egy valamirevaló előzetesből sem maradhat ki: hogyan lesz a sok csúnya poligonból szép, kaffogó szörnyeteg. Először is a grafikusra vár a feladat, hogy elkészítse a leendő rém vázlatát. A renderelésért felelős rőtszemű kommandó ugyanis elszokott a 2D-s felületektől (a kreatív munkákról nem is szólva), így a feladat űzött tekintetű, bőrdzsekiben flangáló és A0-s mappákat szorongató gyanús alakokra vár.



A 3D-brigád itt már aktív, a kép mutatja a vázlat alapján megkonstruált poligon-vázat. E folyamatot a Blizzard-site "poligonok manipulálásának" minősíti, ami azért kissé leegyszerűsíti a dolgokat. Jómagam már kuporogtam (inkább kevesebb, mint több sikerrel) 3D Studio MAX előtt, s bizton állíthatom: igazi, kemény embernek való mulatság ez. Az ember roppant boldog, amikor ezernyi paraméterezés után a furcsa kis háromszögek Piroska helyett nagymama alakot öltenek...



Jöhet a renderelés vidám folyamata, mikor is az előre megrajzolt/festett/összefilterezett/generált/ellopott textúrák rákerülnek a vázra. Dolgos, szorgos időszak következik az operátor urak életében, mivel ezt az adott szörny MINDEN mozgásfázisánál el kell játszani a procedúrát, s ehhez persze a 3D-modellt is folyamatosan változtatgatni kell. Persze némi anatómiai ismeretek sem ártanak ehhez a munkához – a környékbéli macskák nem kis balszerencséjére...



Hát igen, a végeredmény valahogy így néz ki. Egész pofás, nemde? Ez az utolsó fázis rendkívül fontos, hisz amíg a gép számol, lehet lazítani. Ez bonyolultabb szörnyeknél (netán videóknál) szép hosszú ideig is eltarthat, és a grafikus akár szabadságra is mehet. Nem árt nagy felbontású változatokat sem készíteni, hiszen a promo-CD-kre héjaként lecsapó újságok az ilyesmit örömmel veszik – ami alkalomadtán az értékelőben (illetve egy ilyen névnél: a címlapon) is meglátszik.

HÉZAGOS A GYŰJTEMÉNYED? TÖMD BE A FEKETE LYUKAKAT!



db	Postaköltség	db	Postaköltség	db	Postaköltség
1	60.-	21	533.-	41	583.-
2	84.-	22	533.-	42	583.-
3	214.-	23	533.-	43	583.-
4	214.-	24	533.-	44	583.-
5	214.-	25	533.-	45	583.-
6	214.-	26	533.-	46	583.-
7	214.-	27	533.-	47	583.-
8	214.-	28	533.-	48	583.-
9	493.-	29	533.-	49	583.-
10	493.-	30	533.-	50	583.-
11	493.-	31	533.-	51	583.-
12	493.-	32	533.-	52	583.-
13	493.-	33	533.-	53	583.-
14	493.-	34	533.-	54	583.-
15	493.-	35	533.-	55	583.-
16	493.-	36	533.-	56	583.-
17	493.-	37	533.-	57	583.-
18	493.-	38	533.-	58	583.-
19	493.-	39	533.-	59	583.-
20	493.-	40	533.-		

Az 576 KByte 1990-1997-es régi számai akciós áron, egységesen

100 FT/DB

(+ postaköltség*) boltjainkban megvásárolhatók vagy a csomagküldő szolgálatunktól megrendelhetők.

Rendeléskor rózsaszín postautalványon fizess be címünkre (1389 Bp. Pf:132) annyiszor 100,-Ft-ot, ahány újságot rendelni szeretnél + a postaköltséget és az utalvány hátoldalán található megjegyzés rovatba írd be a kért lapok megjelenési számát. Fontos! <u>Ha a postaköltséget nem adod hozzá a rendelésedhez, úgy nem áll módunkban megküldeni a kért újságokat.</u>

Akciónk a készletek erejéig tart!

*** A darabszámtól függően a postaköltséget az alábbi táblázatból számolhatod ki.**

576 KByte 1998-1999-es számai eredeti áron (+postaköltség) megrendelhetők illetve megvásárolhatók

98/1	318,-	99/2	398,-
98/2	318,-	99/3	398,-
98/3	318,-	99/4	398,-
98/4	318,-	99/5	398,-
98/5	318,-	99/6	398,-
98/6	318,-	99/7-8	576,-
98/7-8	576,-	99/9	398,-
98/9	398,-	99/10	398,-
98/10	398,-	99/11	398,-
98/11	398,-	99/12	398,-
98/12	398,-	00/01	398,-
99/1	398,-		

CSOMAGKÜLDŐ SZOLGÁLAT

1389 BUDAPEST, POSTAFIÓK 132. TEL.: 35-90-576

Az árak a 25%-os ÁFA-t tartalmazzák! Az árváltozás jogát indokolt esetben fenntartjuk!

PC CD ROM

Cím	Ár
101ST AIRBORNE IN NORMANDY	11999.-
15TH INTERPLAY ANTHOLOGY	12999.-
2 GOOD 2 BE TRUE	6999.-
3 KOPONYA	9999.-
3D DREAM HOUSE DESIGNER	19999.-
7TH GUEST /H	4999.-
7TH LEGION	1999.-
A BUGS LIFE	11999.-
ABOMINATION	9999.-
ACM	9999.-
ACTUA POOL	11999.-
ACTUA SOCCER 2	9999.-
ACTUA TENNIS	11999.-
AERIAL COMBAT MANEUVERS	9999.-
AGE OF EMPIRES II	14999.-
ALEX DAMPIER PRO HOCKEY	3999.-
ALIEN CROSSFIRE	6999.-
ALIEN INCIDENT	7999.-
ALIEN VS PREDATOR	11999.-
ALPHA CENTAURY	11999.-
ANDRETTI RACING	11999.-
APOCALYPSE	5999.-
ARMOR COMMAND	9999.-
ARMORED FIST 3	11999.-
ARMY MAN	7999.-
ARMY MEN 2	11999.-
ASCENDANCY	4999.-
B HUNTER	11999.-
BALDURS GATE DVD	11999.-
BATTLE ZONE	11999.-
BATTLEGROUND COLLECTION 2	11999.-
BATTLEZONE 2	HIVJ
BLAZE & BLADE	9999.-
BRAVEHEART	9999.-
BREAKTHRU	3999.-
BUGS BUNY LOST IN TIME	9999.-
BURN RUBBER	12999.-
BURNOUT DRAG RACING	11999.-
BUZZ ALDRIN RACE INTO SPACE	3999.-
C&C COVERT OPERATIONS	6999.-
CANNON FODDER 2 /H	3999.-
CAPTAIN QUAZAR	1999.-
CAR & DRIVER	2999.-
CARMAGEDDON 2	2999.-
CASTROL HONDA SUPERBIKE 2000	9999.-
CHESSMASTER 7000	11999.-
CLOSE COMBAT III	14999.-
COLD SHADOW	4999.-
CONFLICT FREESPACE BATTLE PACK	7999.-
CONQUER THE SKIES	7999.-
CONQUEST EARTH	11999.-
CONQUEST OF EMPIRE	4999.-
COUNTER ACTION	11999.-
CRICKET 97	9999.-
CUTTHROATS	11999.-
DARK VENGEANCE	11999.-
DARKER	6999.-
DARKSTONE	10999.-
DAWN OF ACES	7999.-
DAWN PATROL /H	4999.-
DEADLINE	2999.-
DEATHKARZ	11999.-
DEATHTRAP DUNGEON	9999.-
DEER HUNTER COMPANION	4999.-
DESCENT 3	11999.-
DESCENT TO UNDERMOUNTAIN	11999.-
DID VIRTUAL WORLDS	4999.-
DIG	4999.-
DISCWORLD NOIR	11999.-
DISNEY CLASSIC VIDEO GAMES	9999.-
DISNEY CLASSIC VIDEO GAMES 2	11999.-
DISNEYS HOT SHOT:BUG DROP	4999.-
DISNEYS HOT SHOT:CUB CHASE	4999.-
DISNEYS HOT SHOT:JUNGLE PINBALL	4999.-
DISNEYS HOT SHOT:PADDLE BASH	4999.-
DISNEYS HUNCHBACK OF NOTREDAME	4999.-
DISNEYS MAGIC ARTIST STUDIO	10999.-
DISNEYS VILLAINS REVENGE	11999.-
DO 3D	24999.-
DREAMWEB	2999.-
DUNE 2000	4999.-
DUNE II / CANNON FODDER 2	5999.-
DUNGEON KEEPER 2	11999.-
EARTHWORM JIM	3999.-
ECSTATICA	1999.-
ECSTATICA 2	1999.-
EF2000	2999.-
EF2000 TACTCOM	5999.-
ERASER	11999.-
EXECUTIONER 11	5999.-
EXPENDABLE	11999.-
EXTREME RISE OF TRIAD	3999.-
F22 LIGHTNING 3	12999.-
FA 18 HORNET	4999.-
FA PREMIER LEAGUE MANAGER 99	11999.-
FA PREMIER LEAGUE STARS	9999.-
FA18 KOREA + FLYING CORPS GOLD	9999.-
FADE TO BLACK	9999.-
FEEBLE FILES	11999.-
FIELDS OF FIRE	11999.-
FIFA 2000	9999.-
FIFA SOCCER MANAGER	4999.-
FIGHTER SQUADRON: DEMONS OVER	11999.-
FIGHTING STEEL	11999.-
FINAL FANTASY VII	9999.-
FINAL FANTASY VIII	HIVJ
FLANKER 2.0	11999.-
FLIGHT SIMULATOR 2000	19999.-
FLIGHT UNLIMITED	4999.-
FLYING CORPS GOLD	4999.-
FORCE 21	11999.-
FORD RACING	11999.-
FORMULA ONE 99	HIVJ
FRENCH OPEN	3999.-
GAME MANIA 4	9999.-
GANGSTERS	9999.-
GET MEDIEVAL	6999.-
GEX 3D	3999.-
GLORIANA	2999.-
GORKY 17	9999.-
GP 500	11999.-
GRAND PRIX LEGENDS	9999.-
GRAND TOURING	2999.-
GULF WAR	11999.-
GUTS & GARTERS	9999.-
HARDWAR	11999.-
HEAVY GEAR 2	9999.-
HELLCOPTER	11999.-
HERETIC II	11999.-
HEROES OF MIGHT & MAGIC 3	9999.-
HEROES OF MIGHT & MAGIC COMP.	11999.-
HEROES OF MIGHT & MAGIC II	4999.-
HEXEN II	4999.-
HEXPLORE	11999.-
HUNTER HUNTED	4999.-
I WAR	11999.-
IAF	10999.-
IMPERIUM GALACTICA II	9999.-
INDEPENDENCE WAR DEFIANCE	7999.-
INTERSTATE 82	9999.-
ISRAELI AIR FORCE	10999.-
JOHHNY HERBERT GP	4999.-
JOHNY BAZOKATONE	1999.-
KIDS KIT	9999.-
KINGS QUEST MASK OF ETERNITY	11999.-
KLINGON HONOUR GUARD	11999.-
LANDS OF LORE III	11999.-
LE MANS 24 HOURS	9999.-
LEGEND OF KYRANDIA	4999.-
LEGO CHESS	11999.-
LEGO CREATOR	11999.-
LEGO FRIENDS	9999.-
LEGO LOCO	9999.-
LEGO RACERS	11999.-
LEGO ROCK RAIDERS	11999.-
LEISURE SUIT LARRY CASINO	7999.-
LION KING II	11999.-
LODERUNNER 2	4999.-
LOST EDEN	4999.-
LUFTWAFFE COMMANDER	11999.-
M1A2 ABRAMS	11999.-
MAGIC & MAYHEM	11999.-
MAGIC CARPET :HIDDEN WORLDS	4999.-
MARY KINGS RIDING STAR	10999.-
MASTERMIND	4999.-
MAX 2	1999.-
MAXIMUM ROAD RACE	3999.-
MECHWARRIOR 3	11999.-
MEGA PAK 3	11999.-
MEN IN BLACK	4999.-
MIDTOWN MADNESS	12999.-
MIG ALEY	9999.-
MIGHT & MAGIC VI	9999.-
MIGHT & MAGIC VII	11999.-
MISSING IN ACTION	11999.-
MODERN WARFARE COLLECTION	11999.-
MONACO GP 2	9999.-
MONSTER TRUCKS	4999.-
MOTO RACER	3999.-
MOTO RACER 2	11999.-
MYTH II SOULBLIGHTER	4999.-
NAM	11999.-
NASCAR PINBALL	5999.-
NASCAR ROAD RACING	11999.-
NATIONS FIGHTER COMMAND	11999.-
NAVY STRIKE /H	4999.-
NBA CHAMPIONSHIP 2000	9999.-
NEED FOR SPEED III	9999.-
NEED FOR SPEED ROADCHALLENGE	11999.-
NEVERHOOD	9999.-
NHL 2000	10999.-
NHL CHAMPIONSHIP 2000	9999.-
NIGEL MANSELL WORLD CHAMPION	1999.-
NIGHTMARE CREATURES	9999.-
NO RESPECT	9999.-
NOMAD SOUL	9999.-
NORTH VS SOUTH	11999.-
NUCLEAR STRIKE	1999.-
OFF LIGHT AND DARKNESS	11999.-
OUTCAST	9999.-
OUTPOST 2	3999.-
OVERBOARD	1999.-
OVERLOAD	4999.-
OVERLORD	4999.-
PANDEMONIUM 2	4999.-
PANDORAS BOX	9999.-
PANZER GENERAL 3D ASSAULT	11999.-
PATRIOT	4999.-
PEPPERS ADVENTURE IN TIME	1999.-
PHARAOH	11999.-
PIPE MANIA + VOLFIED	2999.-
PIZZA TYCOON	4999.-
PLANE CRAZY	9999.-
PLANESCAPE TORMENT	HIVJ
POD GOLD	4999.-
POOL SHARK	11999.-
POPULOUS 3 DATA	7999.-
POWERBOAT RACING	9999.-
PRECISION RACING	12999.-
PREMIER MANAGER 98	5999.-
PRO FISHING 3D	7999.-
PSYCHO PINBALL	3999.-
QAD	9999.-
QUAKE III ARENA	11999.-
QUAKE RESURRECTION PACK	5999.-
QUEEN THE EYE	11999.-
QUEEN THE EYE	11999.-
QUEST FOR GLORY	11999.-
QUEST FOR GLORY 2	2999.-
QUEST FOR GLORY 5	11999.-
RAGE OF MAGES	6999.-
RAILROAD TYCOON II / DATA DISK	7999.-
RAINBOW SIX MISSION PAK	6999.-
RAYMAN	4999.-
RAYMAN 2	5999.-
RAYMAN MATEK & OLVASÁS	5999.-
RED BARON II	7999.-
RED JACK	11999.-
REDGUARD	11999.-
REDLINE	11999.-
REDLINE RACER	5999.-
REDNECK RAMPAGE RIDES AGAIN	4999.-
RESIDENT EVIL 2	4999.-
RETURN OF THE PHANTOM	5999.-
REVENANT	11999.-
ROBORUMBLE	6999.-
SABRE ACE	4999.-
SCARS	11999.-
SCORCHED PLANET	1999.-
SCREAMER 2	4999.-
SENSIBLE GOLF	7999.-
SEVEN KINGDOMS II	7999.-
SEVEN KINGDOMS II	9999.-
SHADOW COMPANY	9999.-
SHADOWMASTER	1999.-
SHAKII THE WOLF	2999.-
SHATTERED LIGHTS	9999.-
SHOCKWAVE ASSAULT	11999.-
SHOGO MOBILE ARMOR DIVISION	3499.-
SID MEIER ALIEN CROSSFIRE	6999.-
SILVER GAMES	4999.-
SIM PARK	3999.-
SKULL CAPS	10999.-
SMALL SOLDIERS	4999.-
SOLDIERS AT WAR	9999.-
SOUL REAVER	11999.-
SPECTRE VR	5999.-
SPEED BUSTERS	11999.-
SPEED HASTE	4999.-
SPIRIT OF SPEED 1937	11999.-
SPIROU	9999.-
STAR COMMAND REVOLUTION	11999.-
STAR TREK HIDDEN EVIL	9999.-
STAR TREK STAR FLEET COMMAND	9999.-
STAR WARS SHADOWS OF THE EMPIRE	7999.-
STAR WARS SUPREMACY	9999.-
STAR WARS XWING VS TIE FIGHTER	9999.-
STARSHOT	7999.-
STEEL PANTHERS III	4999.-
STRATEGO	4999.-
STREET WARS	11999.-
STRIKE COMMANDER	4999.-
SUPER BUBSY	9999.-
SUPERCARS INTERNATIONAL	2999.-
SWAT 2	9999.-
SWAT 3	11999.-
SYSTEM SHOCK	4999.-
SYSTEM SHOCK II	11999.-
SYYRAH	9999.-
TAKERU	9999.-
TAROT	4999.-
TARZAN	9999.-
TEAM APACHE	1999.-
TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES	4999.-
TEN PIN ALLEY	9999.-
TENKA	1999.-
TEST DRIVE 5	7999.-
THE CIVIL WAR	4999.-
THE FIFTH ELEMENT	11999.-
THE RIDDLE OF MASTER LU	3999.-
THEME HOSPITAL	4999.-
THEME PARK	3999.-
THEME PARK WORLD	9999.-
THOMAS & FRIENDS	7999.-
TIBERIAN SUN	9999.-
TIME WARRIORS	4999.-
TINTIN IN TIBET	9999.-
TOCA	6999.-
TOMB RAIDER IV	7999.-
TONKA CONSTRUCTION	4999.-
TONKA SEARCH & RESCUE	4999.-
TOP SHOT	7999.-
TOP TEN PACK II	4999.-
TOTAL ANIHILATION KINGDOMS	11999.-
TOY STORY 2	11999.-
TRAIN TOWN	7999.-
TRIPLE CONFLICT	9999.-
TUNNEL B1	9999.-
TUROK 2 - SEEDS OF EVIL	11999.-
ULTIMA 8 PAGAN /CLASSIC	4999.-
ULTIMATE LEMMINGS	4999.-
ULTIMATE WAR PACK	11999.-
ULTIMATE WARPACK	11999.-
UNCIVIL AVIATION	4999.-
UNREAL TOURNAMENT	11999.-
UP WORDS	4999.-
URBAN ASSAULT	12999.-
URBAN CHAOS	11999.-
URBAN RUNNER	4999.-
USAF	11999.-
V RALLY	9999.-
VÉSZHELYZET	2999.-
VICIOUS	9999.-
WAR BREEDS	9999.-
WARGASM	11999.-
WARWIND II	4999.-
WORLD RALLY FEVER	6999.-
X COM INTERCEPTOR	9999.-
XENOCRACY	11999.-
XG2	9999.-
ZORK	4999.-

CRUCIAL CD-ROM JÁTÉKOK

Cím	Ár
ADDICTION PINBALL	1999
CIVILIZATION	1999
COLONIZATION	1999
CYBER GLADIATOR	1999
F1 GRAND PRIX	1999
GODS	1999
GRAND PRIX MANAGER	1999
INCA	1999
LORDS OF THE REALM	1999
MAGIC POCKETS	1999
MASTERS OF ORION	1999
NASCAR RACING	1999
SMALL SOLDIERS	1999
SPACE QUEST IV: ROGER WILCO	1999
SPEEDBALL 2	1999
ULTIMATE RACE PRO	1999
XENON II	1999

E-GAMES CD-ROM JÁTÉKOK

Cím	Ár
101 COLLECTORS EDITION	3999
3D ASTRO BLASTER	3999
3D FROG MAN	3999
3D MAZE MAN	3999
BLAST THROUGH	3999
CARD CLASSIC & SOLITAIRE GOLD	3999
CRAZY DRAKE	3999
CROSSWORDS & PUZZLES	3999
CUBE HOPPER	3999
GALACTIC INVASION	3999
GALACTIC PATROL	3999
GALAXY OF 3D TERIMANIA	3999
GALAXY OF BRAIN GAMES	3999
GALAXY OF GAMES 1&2	3999
GALAXY OF GAMES FOR GIRLS	3999
GALAXY OF MAHJONGG	3999
INTERGALACTIC EXTERMINATOR	3999
MAHJONGG - GAME OF FOUR WINDS	3999
MAHJONGG MASTER	3999
MAHJONGG MASTER 2	3999
MINI GOLF	3999
PUZZLE MASTER	3999
RAHJONGG - THE CURSE OF RA	3999
SOLITAIRE MASTER	3999
SPOOKY CASTLE	3999
TETRIMANIA MASTER	3999
TUNNEL BLASTER	3999

SOLDOUT PROGRAMOK

Cím	Ár
1944 ACROSS THE RHINE	1999
ACTUA SOCCER	1999
APACHE LONGBOW	1999
ARCHIPELAGOS 2000	2999
ATOMIC BOMBERMAN	1999
BALDIES	1999
BENEATH A STEEL SKY	1999
BROKEN SWORD	1999
BROKEN SWORD 2	1999
BROKEN SWORD/TERRACIDE/APACHE LONGBOW	3999
CANNON FODDER	1999
CANNON FODDER 2	1999
CHAMP MANAGER 2/F-16/J.W. SNOOKER	3999
CHAMPIONSHIP MANAGER 2	1999
CHASM THE RIFT	1999
CONSPIRACY	1999
CREATURE SHOCK	1999
DARK COLONY	2999
DUNE	1999
F-14 FLEET DEFENDER	1999
F-16 FIGHTING FALCON	1999
FALCON 3.0	1999
FIELDS OF GLORY	1999
FLIP OUT!	1999
G.T.A.	2999
GOAL !	1999
HAND OF FATE	1999
HIND	1999
IRON ASSAULT	1999
JIMMY WHITE SNOOKER	1999
KICK OFF '97	1999
LURE OF TEMTRESS	1999
MANIC KARTS	1999
OUTLAW RACERS	1999
PIZZA TYCOON	1999
PLAYER MANAGER 2	1999
PRAY FOR DEATH	1999
RAILROAD TYCOON DELUXE	1999
SCREAMER	1999
SCREAMER 2	1999
SENSIBLE GOLF	1999
SLIPSTREAM 5000	1999
SPEC OPS	2999
SUBWAR 2050	1999
TERRACIDE	1999
THE REAP	1999
THIS MEANS WAR	1999
THREE LIONS	2999
TILT!	1999
TOONSTRUCK	1999
TOONSTRUCK/ACTUA SOCCER/CF	3999
UFO ENEMY UNKNOWN	1999
VIRTUAL GOLF	1999
VIRTUAL KARTS	1999
WARCRAFT	1999
WORLD RALLY FEVER	1999
WORMS	1999
WORMS / ATOMIC BOMBERMAN / SCREAMER	3999
WORMS REINFORCEMENTS	1999
ZOOL 2	1999

1+5 JÁTÉK CD GYŰJTEMÉNY

Cím	Ár
BLADE WARRIOR	1999.-
BLUES BROTHERS	1999.-
GP MASTER	1999.-
INTERNATIONAL ATHLETICS	1999.-
MILLEMIGLIA	1999.-
TV SPORTS BASKETBALL	1999.-

C64 KAZETTÁS JÁTÉKAINKRÓL KÉRÉSRE LISTÁT KÜLDÜNK



FINAL FANTASY VIII



★ A játék, amire úgy vártunk – a hibákkal, amiktől úgy tartottunk

SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY
Fejlesztő: SquareSoft
Kiadó: Eidos Interactive
website: www.squaresoft.com
Minimum konfig: P233, 32MB RAM
Ajánlott konfig: P-II 266, 64MB RAM
3D gyorsító: Direct3D
Multiplayer: –


Hurrá! Üdítő reggeli verekedéssel kezdődik a nap



A rákos daganat sugárkezeléssel csillapítható

Kissé vallásos hangulatban vagyok. Úgy érzem magam ugyanis, mint CoVboy atya, aki hozza az örömhírt a Final Fantasy-gyülekezetnek. Fél évvel a PlayStationös-változat megjelenése után ugyanis PC-n is itt mosolyog az újabb isteni kinyilatkoztatás, azaz a 8. rész. Ha valamilyen szerepjátékosnak ettől nem öntené el kellemes bizsergés a tarkóját, azon nagyon csodálkoznék, mint ahogy azon is, ha valaki nem is ismemé. A sorozat majd' minden egyes része a játékkonzolokon dívó japán RPG-stílus ("akció-RPG") igazi klasszikusává vált a maga idején, és amikor a 7. részben PC-n is testet öltött, osztatlan sikert aratott.

Az FF8-ban a SquareSoft ismét követte a maga sajátosan kitaposott ösvényét a siker felé vezető úton: míg más fejlesztők abból próbálnak tőkét kovácsolni, hogy az egyszer már szerencsésen elsült játékaik folytatásának szimpla klónokat klónokat gyártanak, apró kis módosításokkal, addig a Square-nél az dívik, hogy a sorozatot gyakorlatilag csak a név köti össze. A Final Fantasy világa híres arról, hogy az egyes részeknek az égvilágon semmi köze nincs egymáshoz, az előző részek nyomán rajongóvá lett játékost teljesen más szereplők, teljesen más helyszínek, teljesen más történet és teljesen más harcrendszer fogadja a folytatásokban. (Pontosabban ez így nem igaz: minden Final Fantasyben ott voltak a Chocobók, a hatalmas csirkék, amelyek deli versenyparipaként már több generáció kedvenceivé váltak. Előszeretettel használják továbbá a szerzők a Wedge, Biggs és Cid neveket, amelyek viszont teljesen más karaktereket jelölnek az elődökhöz képest.) A változás egyébként most már a karakterekre is jellemző: míg a korábbiakban inkább a japán ízléshez közel álló manga stílust nyomták, addig az FF8 egy igen erősen europaizált (vagy inkább: "nyugatizált") történet lett. Az egy szem Rinoát leszámítva gyakorlatilag nincs is benne különösebb japán vonás, de az ő jelleme is sokkal inkább idéz egy svájci bentlakásos iskolában nevelkedett angol babát, mint mondjuk egy gésát. Persze a Square nyilván majd ezzel is stílust teremt (legyen a neve mondjuk "cyber manga"), nemkülönben a remek harcrendszerrel, amit az FF7-hez képest természetesen tökéletesen lecseréltek. A karaktereknél megmaradt az a jellegzetes vonás, hogy sokkal rugalmasabban kezelik őket, mint mondjuk a nyugati típusú RPG-k elégé zárt kasztrendszerei, és ezzel gyakorlatilag végtelen szabadságfokot biztosítottak maguknak. Meg persze a játékosnak is, aki arra fejleszti a karakterét, amerre neki jólesik. Így ha netán valamely szerzőnek az a bohókás ötlete támadna, hogy története főhősének egy tál franciasalátát választ, akkor sem lepődik meg senki – ezzel szemben egy AD&D-játékos nyilván azonnal valami fájdalmas dolgot castolna valami nehéz tárggyal azon, aki azt akarja beadni neki, hogy mondjuk egy tányér rósejbni egy ork tábor megtámadására készül. Mellesleg az EGÉSZ rendszer is megérne egy emlékművet, amire a játék alapul. Építek is neki egyet.

Gyors ismerkedés

A történet főhőse egy Squall Leonheart nevű ifjú, aki SeeD-nek tanul a Balamb Garden (vagy csak röviden: a Kert) nevű kiképző bázison. A SeeD-ek különlegesen kiképzett zsoldosok, egyfajta "techno-nindzsák", akik a világ különböző pontjain hajtanak végre mókás bevetéseket egy igen korrekt ideológia alapján – fizessenek meg bennünket! Aki fel akarja bérelni őket, felveszi a kapcsolatot egy Kert vezetőjével (több is van, és a nindzsaklánokhoz hasonlóan szoros kapcsolatban állnak egymással), aki a sikeres egyezség után a helyszínre küldi az általa kiválasztott kommandót. Persze a SeeD-ek nem keverendők össze a klasszikus nindzsákkal: nem bérgyilkosok, hanem teljesen hétköznapi emberek, akiknek a harc a foglalkozásuk – ezért kapják a fizetésüket. A Kert is sokkal inkább egy egyetemre hasonlít, mint egy laktanyára, a parancsnok (Cid) a maga trottyos öltönyében pedig akár a Szomszédok egyik szereplője is lehetne. Squall napja roppant jól indul, mert összefut kedvenc ellenségével és évfolyamtársával, Seiferrel, akivel reggeli testgyakorlásként szépen összekaszabolják egymást Gunblade-jeikkel. Squall az elsősegélyhelyen tér magához, némi fejfájással. Hamarosan megjelenik Quistis, aki az osztályterembe szólítja tanítványát. Rövid osztálygyűlés után figyelmezteti Squallt, hogy még hátra van egy vizsgája a tűzbarlangban, ahova ő is el fogja kísérni.

Miközben a kétfős parti elmegy lepofozni Ifritet, nagy dolgok történnek a világban. Dollet városát megtámadják Galbadia



Egy kicsit mindig lopkodok az ellenféltől, mielőtt péppé verem


Rinoa és Squall, mint a táncparkett ördögei

SQUALL LEONHEART

A történet főhőse, fiatalsága ellenére is magába húzódó, mogorva jellem, aki – látszólag – csakis a munkájának, azaz a harcnak él. Az egész történet során úgy tesz, mintha semmivel sem törődne: teszi a kötelességét, közben pedig hagyja magát sodródni az eseményekkel. Mindenesetre roppant szimpatikus figura. Nőkkel Squall egyébként kábé annyira tapintatos, mint mondjuk egy atombomba, és különös érzéke van, hogy rendszeresen vérig sértse a parti hölgytagjait. A történet végére azért megváltozik a hozzáállása a női nemhez. Vagy legalábbis reméljük...
Squall fegyvere a Gunblade, amit egy meglehetősen elborult elme fabrikálhatott össze egy nagykaliberű pisztolyból és pallosból. Squall limit breakje a Renzokuken ("Pengevihar") névre hallgat. Stílszerű elnevezés: hősünk rohama közben szélvészként forgatja a fegyverét, és hosszú sorozatokat ver rájuk. A befejező vágás attól függ, hogy milyen típusú Gunblade van nála. A Rough Divide egy széles vágás a célpontra, a Fated Circle egy minden ellenfelet támadó energiahullám a levegőből, a Blasting Zone pedig az összes célt támadó hatalmas energiaoszlop. A Lionheart a játék legerősebb támadása: Squall egy célpontra összesen huszat ver rá, többezres sebzéssel.











Squall, te állat! Elhajtod itt nekem ezt a remek tyúkot?!

tartományának katonái, a Kertet pedig felbérlik, hogy tisztítsák meg tőlük a várost. Ez lesz Squall vizsgaküldetése, ahova elkíséri Zell is. A trió harmadik tagja az akcióban Seifer lesz, aki aztán hamarosan saját elképzelések alapján óhajtván végrehajtani a küldetést, lemorzsolódik a csapattól, a helyére pedig megérkezik Selphie. Az akció sikeres teljesítése után a triót kinevezik SeeD-nek. A sikeres vizsgát követő bálon Squall megismerkedik a szép Rinoával, aki elrángatja magával táncolni és némi csetlés-botlás után remek kis koreográfiát mutatnak be, aztán a lány hirtelen elszalad. Ennek örömére Squall elmegy Quistissel az edzőpályára, aminek az erkélyén a lány elsírja, hogy visszavonták instruktori rangját, és most már ő is ugyanolyan SeeD, mint Squall – mellesleg *olyan* magányos is... A következő küldetés Timber városába szólítja a Squall/Selphie/Zell csapatot, amelyet szintén megtámadtak Galbadia katonái. Timberben egy kis ellenálló csoport merényletet tervez Galbadia diktátora ellen, aki összeszövetkezett egy Edea nevű nagyhatalmú varázslónővel, hogy uralmuk alá hajtsák a világot. Az ellenállók vezetője – Rinoa. A történet aztán teljesen elszabadul: Squall álmában egy Laguna nevű galbadiai katona bőrébe költözik, Rinoa apja meg egy galbadiai tábornok, aki egy parádén meg akarja öletni Edeat. Edea azonban az elnököt öli meg, és átveszi a hatalmat Galbadia felett, aztán viccből néhány cirkáló rakétát lövet ki a Kertre, ami aztán Squallék áldásos tevékenysége nyomán az utolsó pillanatban megmenekül azzal az ügyes módszerrel, hogy cakumpakk elrepül. A Kert parancsnokáról, Cidről kiderül, hogy Edea férje, Edeáról meg az, hogy egy nála sokkal hatalmasabb gonosz erő irányítja és hosszú éjszakák telnek el játékkal, mire Rinoa és Squall egymás karjába omolhat, ami az FF7 variálható végéhez képest igen nagy bunkóság – én ugyanis inkább Quistis karjaiba szerettem volna omlani, hogy a továbbiakban is instruáljon, konstruáljon meg minden ilyesmi...

A történet az akció-RPG-k jó szokása szerint egy kalandszálból áll, amelyet aztán sűrűn megszakítanak a harcok a főellenségekkel szemben. A "kaland" itt meglehetősen képletes értelemben értendő, hiszen nem kell tárgyak használatával és rejtvények megoldásával bíbelődnünk, legfeljebb egy-egy berendezési tárgyat kell működtetnünk. Jó sokat kell dumálnunk mindenkivel, de eddig csak két olyan eset volt, hogy különösebben számított volna, hogy mit feleltem egy kérdésre: a timberi vasútállomáson és a Garden Master lázadásánál. A meglehetősen lineáris történet szépen csordogál (vagy inkább robog) a maga kis medrében, ha a megfelelő helyen vagyunk, a cselekmény pedig a párbeszédekből és az eseményekből szép lassan kialakul. A forgatókönyv egyébként egész egyszerűen remek, most kivételesen az A-kategóriás akciófilmekéhez tudom hasonlítani és – kivételesen – pozitív értelemben.

Sok gond a kezeléssel sem lesz: egyrészt a menüből állandóan elérhető egy alapozó Tutorial, továbbá jelesebb alkalmakkor online helpet is kapunk a menürendszer bizonyos részeinek használatáról.



Nna. Az engine segítségével azért csak sikerült megcsípni Quistist!

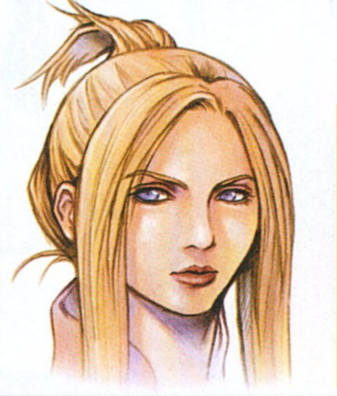
QUISTIS TREPE

A játék elején Quistis Squall instruktora, aki először elkíséri az utolsó vizsgájára a tűzbarlangba, majd határozott fellépésével ő menti meg a vizsgaküldetésén is Dolletben. Később a lánykát visszaminősítik instruktorból mezei SeeD-nek, amit egy csillagfényes éjszakán el is szipog Squallnak. Meg azt is, hogy ő mennyire magányos: a marha Squall természetesen jó szokása szerint elhajtja, de ettől függetlenül a csapat oszlopos tagja lesz a küldetés során.

Az egykori tanár néninek milyen fegyvere is lehetne: korbács... Hát ez mondjuk nem különösebben erős darab, viszont Quistisnek vannak erős oldalai, részemről én őt használtam ápolónéninek. A lányka már kezdetben is elsőosztályú mágus, továbbá igen kellemes Limit Breakje van, amit úgy hívnak: Blue Magic. Ennek segítségével a levert ellenfelek után maradó spéci tárgyakból (oda kell adni neki a tárgymenüben) megtanulhatja erősebb támadásaikat. Több mint tíz van neki, és mind nagyon kellemes támadó és védővarázslat. Az én kedvencem a Degenerator (főellenségen kívül azonnal megöl egy célt) és a Mighty Guard. A legerősebb közülük a Shockwave Pulsar, ami az összes célpontra nagyot ver.









Guardian Forces, azaz a GF-ek

Az FF8 legmeghökkentőbb újítása a GF-ek és a játékban játszott kulcsszerepük. Mi a szűzmária is az a Guardian Force? Bizonyos tekintetben kézenfekvő párhuzamnak kínálkoznak az FF7 elementáljai – másban meg nem, meg félreértésekre is adnának indokot, szóval a továbbiakban maradunk a GF meghatározásnál. A GF egyfajta " a gazdi mágikus jó szelleme" szerepet játszik, ami nélkül az FF8 világában igencsak meg van lőve az egyszeri hős. Pontosabban: nélkülük gyakorlatilag nem tud semmit sem kezdeni. Egyaránt használhatók "tudományos" kutatóbázisként, mágikus elosztóállomásként és csatákat eldöntő adu ászként is.

A játékban összesen 16 GF-hez lesz szerencsénk, akikhez különböző módszerekkel juthatunk hozzá. Kettőt (eredeti nevükön: Shivát és Quezacotlt) már a játék elején magunkhoz vehetünk az osztályteremben a számítógépből (ha esetleg elfelejtettük volna, akkor Quististől kapjuk meg őket, amint kibotorkálunk a Kertből). A harmadik rögtön az első küldetés tárgya lesz, mikor is a Tűzbarlangban kell levernünk egy Ifrit nevű szörnyet. Mellékállásban ő is GF, és ha pedagógiai módszereink hatékonynak bizonyulnak (értsd: sikeresen lepofoztuk), akkor ő is beáll hozzánk. Találhatunk ezen kívül még GF-ket főellenségeknél is, amiket ugyanúgy tudunk elszívni tőlük Draw paranccsal, mint holmi varázslatot. Ez egy igen csúnya húzás a

játék részéről, lévén ha elfelejtenénk magunkhoz venni, akkor a főnök leverése után buktuk is a nála maradt GF-et. (Mint például én Sirent a dolleti toronyban.)

Hogy egy GF kifejthesse jótékony hatását, először is hozzá kell rendelnünk egy karakterhez a Junction-menüben. (Hancuféle fordításban: "jó lenne bedzsánksönölni".) A karaktereink ugyanis alapban egyetlen harci képességgel rendelkeznek: a saját támadásukkal. Mágikus ügyekhez azonban csak akkor kezdenek el konyítani, ha legalább egy GF-ük is van. (Iménti megállapításból adódik, hogy természetesen több is lehet – sőt, kell!) A GF már felvételekor rendelkezik bizonyos tudományokkal, amit hozzárendelése után az új gazdi képességként azonnal használatba is vehet, de menet közben újakat is taníthat neki. Ezek az alábbi csoportokra oszthatók:

Junctionök: Kifejlesztésük után a gazdi valamely tulajdonságához hozzá lehet rendelni bizonyos varázslatokat (ld. később), a HP-J kifejlesztése után például a HP-hez.

Harci parancsok: Azok a parancsok, amelyeket a gazdihoz belinkelve harc közben használhatunk. Az alapvetőeket (Magic: a karakternél levő varázslat használata; Draw: varázslat/GF elszívása; Item: egy tárgy előhúzása a közös batyuból; GF: GF hívása) minden GF ismeri, de ahogy a GF-ek szintje emelkedik, igen mókás újak is kerülnek a tanulható képességek közé. Ifrit első ilyen plusza például a Mad Rush, amellyel Protect/Berserk/Haste triumvirátust varázsolhatunk a parti összes karakterére, vagy jópofa Diablos Mugja is, amivel cuccokat lopkodhatunk a szörnyektől.

Speciális képességek: A gazdi valamelyik egyéni képességét emelik bizonyos százalékkal (ld. a karaktereknél) vagy valami spéci tulajdonsággal szolgálnak. Például okáért itt van Diablos egyik roppant kellemes ilyen jellegű cucca, ami a felére csökkenti a véletlenszerű harcokat (egy másikkal pedig teljesen meg is szünteti).

GF tulajdonságok: A GF valamelyik saját tulajdonságát emelik (HP, megidézési sebesség, ilyesmik).

GF képességek: Ezek a speciális képességekhez hasonlóak, de mivel nem harcban használatosak a menü Ability pontjával tudunk majd hozzájuk férni. Jellegzetes példa: a GF valamilyen tárgyból (netán kártyából) az elementáljának megfelelő varázslatot gyárt.

A fentiekből nyilván kiderült, hogy a GF-ek a csatákban ugyanúgy fejlődnek és szinteket ugranak, mint a karakterek, ami nemcsak a tulajdonságaik erősödésében, hanem az új tanulható képességekben is megnyilvánul. Csaták végén az ellenfél erejétől függő AP-t is kapnak, amelyet az éppen kijelölt ismeret megtanulására fordítanak. (Ezt nem árt egyébként figyelni, mert ha eggyel végeztek, akkor automatikusan újat kezdenek tanulni – és persze rendszerint a legfeleslegesebbet választják.) Az AP-szerzés üde sajátossága, hogy a GF akkor is megkapja, ha meg sem lett idézve a harcban, sőt: ott sem volt. Ráadásul az ÖSSZES. Hogy a program egyfajta poggyászként kezeli a GF-ket, azt az is mutatja, hogy alkalmasint bármikor visszarendelhetünk egy GF-et olyan karaktertől is, aki tök máshol tartózkodik. Ami szintén nem kimondottan nagy baj...

Hogy melyik GF-et kihez rendeljük hozzá, tulajdonképpen csak látszatprobléma. A GF-menüben ugyan látjuk, hogy az egyes karaktereinkhez hogyan viszonyul, de egy teljesen inkompatibilis figurával is egyre jobban összemelegszik, ahogy az harcban egyre többet idézgeti.

ZELL DINCHT

Nagyhangú, enyhén lökött boxbajnok, aki a világot csakis feketén és fehéren hajlandó látni: van akit egyszer-s-mindenkorra a szívébe zár (például Squallt), van akit egy életre meggyűlöl (például Seifert, akibe minden lehetséges alkalommal beleköt). Ráadásul kicsit túl sokat jár a szája, így a történet nagy részében az a szerepe, hogy lepcsessége miatt elköpjön valami információt a rossz fiúknak.

Zell fegyvere a páncélozott bokszkesztyű, ami hatékonyságában pont úgy viszonyul a többi szereplő gyanús eszközeihez, mint látványában – legalábbis szerintem messze a leggyengébb fizikai támadásokat viszi be az ellenfeleknek. A limit breakje (Duel) is kizárólag fizikai támadásból áll, annak viszont elég mókás. A képernyő jobb sarkában megjelenik egy visszafelé számláló óra, és a megadott idő alatt különféle billentyűkombinációk nyomkodásával ugyanúgy vihetünk be kombókat, mintha csak Mortal Kombatban lennénk. Zell alapban tud egy pár egyszerűbb kombót, de a Combat King című újság számait összegyűjtögetve vagy tíz újat is tanulhat, amelyekben már az egyszerűbb kombók sora áll össze egy hosszabb kombóvá.









A karakterek

A játék jellegéből adódóan nincsenek zárt karakterosztályok, a karakter olyan irányba fejlődik, ahogy a GF-ket és a tulajdonságokat/képességeket hozzájuk rendeljük. A történet folyamán összesen 10 karaktert irányíthatunk, bár Seifer csak rövid ideig (a SeeD-gyakorlóküldetés egy részében) tartozik a csapatba. A parti összeállítása rendszerint a történet alapján változik: a karakterek jönnek-mennek, de ha éppen együtt van a brigád, akkor rendszerint szabadon választhatjuk a harcokban aktív három karaktert. Mivel a történet központi figurája Squall (ő mászkál a legtöbbet egyedül is), nyilván neki lesz a legmagasabb a szintje is, tehát ő mindenképpen melegen javallott. Részemről még magammal hurcoltam mindenhova Quistist (már ha lehetett), mert ha nem is a legerősebb karakter, de amikor a játék elején beballagott a kis szemüvegével, szőke hajzuhatagával meg a bölcsészkaros fejével, és kiült az a grimasz az arcára – hm, hát akkor én azonnal leszédültem a székről. A Laguna/Ward/Kiros triumvirátus speciális eset: a történet szerint Squall néha egy szerény kis időutazás keretében "beleálmodja magát" Lagunába, aminek a történet szempontjából később fontos szerepe lesz. Amikor őket irányítjuk, Lagunánál vannak Squall cuccai/GF-jei, míg Ward koma Zell, Kiros pedig Selphie hasonmása.

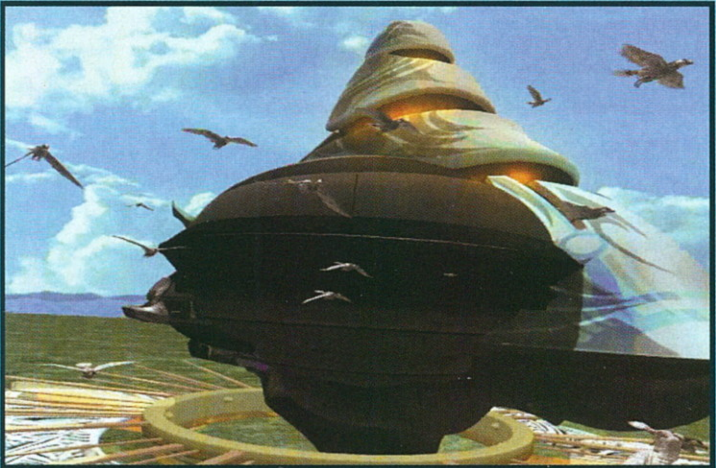


Nők egymás közt...

A karakterek egy rakásnyi egyéni tulajdonsággal rendelkeznek, amely egyrészt a szintjük függvénye, másrészt meg azé, hogy a varázslatokat hogyan rendeltük hozzájuk (ezt majd később boncolgatjuk). Az elsődleges tulajdonságok között az RPG-kből már ismerősek szerepelnek (HP, Luck, Strength, Vitality, satöbbi), amelyek szépen ugrálnak felfelé, ahogy szintet lépünk.

Szintugrás ezer tapasztalati pontonként esedékes, XP-t pedig természetesen a győztes csatákért kasszírozhatunk. Egyes tulajdonságokra hatással van az is, hogy a karakternél milyen típusú fegyver van. Ezeket ugyanis a játék folyamán folyamatosan modernizálhatjuk. A VX.0-s fegyverekről a Weapons Mon magazin példányait összeszedegetve és olvasgatva értesülünk, az upgrade pedig – bármily hihetetlen – a Weapons Shopokban történik. (Mellesleg itt lehet javíttatni is őket, ugyanis a sok használattól amortizálódnak is.) A fejlesztéshez új alkatrészek is kellenek, amelyeket alkalmasint majd a csaták után szedegethetünk össze.

A másodlagos tulajdonságok már mágikus ügyek, nevezetesen: elementál és státusz támadások/védekezések. Ha a karakter GF-e kifejlesztett egy ilyen tulajdonságot, akkor a státuszhoz vagy az ele-



Szemiramisznak függőkertje volt. A miénk idővel repül is



Rinoa nővér ápolgatja Squall komát

mentálhoz hozzárendelhetünk bizonyos varázslatot.

Elementálból összesen nyolc van a játékban (levegő, föld, tűz, víz, satöbbi), és ez az ellenfeleknél meghatározza a támadásaik típusát (elementál híján nyilván csakis fizikai támadás várható) – meg egyben azt is, hogy az ellentett elementálhoz tartozó varázslatokra kimondottan háklis lesz. Egy tűz elementálhoz tartozó szörny köszöni szépen, ha egy Fire varázslatot durrantunk bele, mert az nemhogy leveri a HP-ját, de leggyakrabban gyógyítja – ellenben roppant népszerűtlenek leszünk nála, ha egy vödör vízzel loccsantjuk nyakon.

A státusz tulajdonságok a karakter állapotára vonatkoznak, amelyekből a normálison kívül összesen 16 van, és valamilyen mágikus támadás nyomán jönnek létre (elszunyókált a karakterünk, megnémult, stb.) Az elementálokhoz hasonló logika alapján a státusz védekezéshez egy adott varázslatot gyógyító mágiát rendelve védettséget szerezhetünk az ilyen típusú támadásokkal szemben, a támadásoknál pedig ugyanannak a státusztámadásnak növelhetjük a hatásfokát.

Miután a karakterhez rendeltünk egy GF-et, az első dolgunk legyen hozzárendelni a harci képességeket és a speciális tulajdonságokat is. Elég szomorú, hogy mindkettőből csak hármat lehet egyszerre használni – bár tegyük hozzá, hogy ez teljesen logikus: ha mindet használhatná, túl erős lenne a karakter, így viszont muszáj lesz néha kombinálnunk. Szerintem a legjobb megoldás, ha két karakter Draw/Magic/GF karakter paranccsal áll fel (ők lesznek a támadók), a harmadik pedig a Draw/Magic/Item válogatással. Utóbbi karaktert használhatjuk komolyabb ellenfelek ellen ápolónőként (érdemes tehát hozzá csoportosítani a gyógyító és védekező varázslatokat), továbbá varázslatfogytán előhúzhatunk vele valamilyen hasonló hatású cuccot a közös motyóból. Mellesleg az sem egy rossz ötlet, ha a pillanatnyilag inaktív karakterektől visszavonjuk a GF-ket és azokat is az aktív parti emberkéihez rendeljük – a speciális tulajdonságokkal és mágiákkal egyetemben, természetesen. Így mindig a legütőképesebb csapat állhat ki a csatamezőre.

Ez a harc lesz a végső...

– énekelték az osztályharcba vonuló proletárok. Te ne tegyél ilyet, mert társaságod esetleg valami súlyos elementál támadással válaszol az ilyen jellegű környezeti ártalmakra – azonkívül az FF8 végső harca a nagyon távoli jövő zenéje lesz, amire talán múlt ködébe vész ifjúságod. (Hm. Bocs. Valaki feltekerte rajtam a Pátosz gombot.) Lényeg a lényeg: harc az lesz ezerszámra. A nagyobb részük véletlen találkozásokból alakul ki, ahol kisebb-nagyobb szörnyellák támadnak ránk 1-3 fős paketekben. A véletlen találkozások jöhetnek a városi részeken is, ha a történet éppen úgy áll; a városok közötti "vadonban" mászkálva azonban mindig, ha nem az utat használjuk. (Lustábbak bérelhetnek esetleg párezer Gil fejében autót is a benzinkutak mellett.) Kisebb szörnyekből van vagy 100 különböző fajta, szóval változatosságban nem lesz hiány, már csak azért sem, mert a játék előszeretettel ad több fajtát is egy trióban. Mivel a véletlen találkozások idővel kezdenek idegesítővé válni, a Diablos nevű GF-fel ki lehet fejlesztetni egy olyan speciális tulajdonságot, ami a felére csökkenti őket, sőt, olyat is, ami teljesen kikapcsolja. Utóbbi egyébként nem igazán javasolt: a kisebb szörnyektől ugyanis feltankolhatjuk a nagyobbaknál megcsappant varázslatkészleteket, továbbá a leverésükkel könnyen hozzájuthatunk a GF-ek tanításához szükséges AP-hoz. A győztes csatákért természetesen az ellenfél súlycsoportjának megfelelő tapasztalati pont is jár. Ennek vannak kellemes és kellemetlen mellékhatásai is. Az előbbi nyilván a szintugrás – az utóbbi pedig az FF8 egyik legjobb újítása. Mit csinál ugyebár a TJ-hez hasonló tápolós RPG-játékos? Kimegy a tengerpartra és szegény védtelen fókabébiket lövöldöz agyon némi koszos XP-ért cserébe. Na kérem, ez a mulatság itt nem működik, ugyanis a program az ellenfelek HP-jét (és egyben persze szintjét is) hozzáigazítja a partinkéhoz! Ha léptél két szintet, akkor nem vagy beljebb egy főellenséghez visszatérve, mert közben ő is lépett kettőt, és nemcsak hogy több lett a HP-je, de így nagyobbakat is fog rádverni. Anyádat! – mondhatja a halandó első alkalommal, aztán belegondolva a dologba rájöhet, hogy ez csak arra szolgál, hogy e végtelen játék végéig folyamatosan fenntartsa az izgalmakat. Főellenségek is lesznek szép számmal; náluk meg az a külön show, hogy majd' mindegyiket csak valamilyen trükkel lehet legyőzni (meg hangos káromkodással, de ez a hasznos támadó varázslat a legtöbb jó RPG sajátja).

A harc a szokásos real-time mederben csobog: a karakter bizonyos ideig erőt gyűjt a lépéshez, majd megjelenik a táblája és kiadhatjuk neki a parancsot. Legyen az varázslat vagy támadás, célpontot is ki kell jelölni neki, márpedig a kis kézre nem árt figyelni, mert ugyanúgy gyógyíthatunk ellenfelet, mint ahogy megtámadhatunk saját karaktert is. (Utóbbi tök poén, mert az néha vissza is támad.)

A harcok önmagukban is nagyon látványosak, de a legjobb az, amikor egy karakterrel megidézzük a GF-jét. Ezek hatalmas szörnyek, amelyek egy engine-mozi keretében az elementáljuknak megfelelő támadást indítanak. Ez egyrészt elképesztően jól néz ki, másrészt az elementálra érzékeny célokra akár 4-5000-et is ráverhetnek bizonyos szinten. A GF idézése némi időt vesz igénybe (minél nagyobb a kompatibilitása a karakterrel, annál kevesebbet), és ha ilyenkor éré támadás a karaktert, akkor nem ő fog sebződni, hanem a GF. Ebből következik, hogy – lévén HP-jük – GF-jeinket is ki tudják ütni, de persze vannak a GF-eket gyógyító/újraélesztő tárgyak is.

"Csapásokat adunk, csapásokat kapunk" – ez a csatáknak általában a velejárója (mint ahogy a gyógyító varázslatok és tárgyak is). Ha azonban egy karakter HP-je 20% alá esik (a kijelzője sárgára vált), akkor a fizikai támadásánál egy nyilacska jelenik meg és a karakter mindent elsöprő utolsó támadásra indulhat. Ez a limit break, amellyel a figura nemcsak jóval nagyobbakat üt, mint rendesen, de hosszas sorozatokban is. Minden karakternek többféle, teljesen egyéni limit breakje van, ami ráadásul a fegyverének a függvénye is. Már csak azért is érdemes megcsinálni őket, mert legalább olyan látványos mindegyik, mint a GF-ek idézése!

A csaták 'mindent vagy semmit'-alapon zajlanak: vagy győzünk, ha az utolsó karakterrel is (a kiütötteket újra lehet éleszteni és felgyógyítani), vagy Game Over. Ha esetleg nagyon vesztésre állnánk, akkor el lehet pucolni – leszámítva a főellenségeket, mert ott a gonosz masina nem engedélyezi a defenzív hadműveleteket. Győztes csaták után viszont következik az aratás: karaktereink besöprik jól megérdemelt tapasztalati pontjaikat, a GF-ek újabb AP-kkel gazdagodnak. Csaták után gyakran

SEIFER ALMASY

Nevéből ítélve nyilván egy külhonba szakadt hazánkfia vagy egy angol beteg leszármazottja, mellesleg Squall esküdt ellensége. Örök haragjukat a homlokukon virító remek sebhelyek előidézésével pecsételték meg egy szép nyári napon. Seifer egyébként ugyanolyan SeeD-gyakornok, mint Squall, sőt, a Dolletbe vezetett vizsgaküldetésen ő lesz Squall osztagának a parancsnoka. Ennek első részében irányíthatjuk őt is. Squallhoz hasonlóan szintén Gunblade a fegyvere, csak más típus. Mivel csak rövid ideig van a csapatban, egyetlen limit breaket (Shimatsusuken) tudunk előhúzni belőle, amelyben energianyalábokat lövöldöz az ellenfélre, mielőtt még testközelből nem állna neki a szeletelésének. A torony előtt megrugdal egy kutyust (amiért már külön megérett a halálra), aztán a paranccsal szembeszegülve lelép az őrhelyünkről. Ő természetesen meg is bukik a SeeD-vizsgán, de ettől függetlenül belekotnyeleskedik a Galbadia elnöke elleni akciónkba, ahol megpróbálja foglyul ejteni a diktátort. Itt viszont egy kis mágiával őt ejti foglyul Edea, a varázslónő, és a továbbiakban Seifer hűséges lovagként követi úrnőjét, és a kaland során vagy négyszer kell elkennünk a száját.







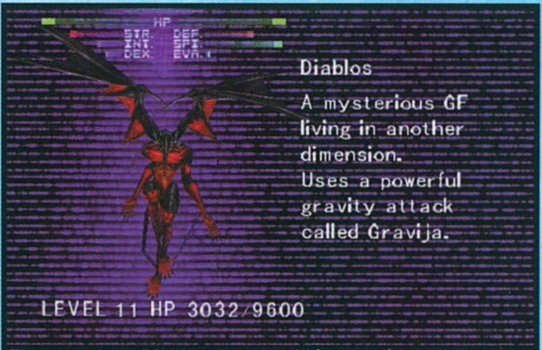




GF-ek egymás közt: Quezacotl Minotaurt ápolgatja



Lagunáékat hátba támadta egy igen bolond gomba



Bescanneltem Diablot, de semmi jót nem látok rajta



Tán szégyen a futás, de hasznos. Különösen ez elől a nagy dög elől

találunk különféle cuccokat: gyógyító italokat, mágikus tárgyakat, néha a levert szörnyet ábrázoló kártyalapot. Kettő használata egyértelmű, a mágikus tárgyakból pedig GF speciális tulajdonságokkal varázslatokat készíthetünk (ritkább tárgyakból már szép nagy rakást), de ezek lehetnek egy-egy fegyver-upgrade alkatrészei is. Kalmárhajlamúak a Shopokban akár el is adhatják őket némi Gil fejében. Ugyanott esetleg lehet vásárolni – én például óvatos duhaj vagyok, és szeretem, ha van nálam 4-5 Phoenix Down (újraélesztő) és 40-50 gyógyító ital. Cuccokat eladni egyébként már csak azért sem érdemes, mert folyamatosan kapjuk a fizetésünket a Kerttől. Ennek mértéke Squall Rankjának a függvénye. A Rank emelkedik a sikeres küldetések után, továbbá a Tutorialban kitöltött SeeD-tesztek kitöltésével. Egy-egy tesztben 10 olyan kérdésre kell válaszolnunk, amit eddigi ismereteink alapján már tudnunk kell az FF8 világáról, de maximum olyan Rankhoz tartozó tesztet tölthetünk ki, ahányadik szintű Squall. A Rank csökkenhet is olyan esetekben, ha megkönnyítjük az életünket (elszaladunk a csatákból, a vadonban csak az úton közlekedünk, kocsit bérlünk az utazáshoz, stb.).

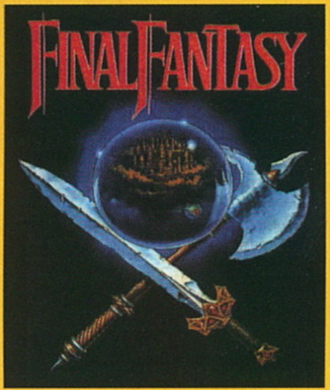
Varázsmenet

A játékban összesen ötven különböző varázslat van, amelyek három csoportra oszthatók: támadók, védekezők és indirektek. A nevek általában ismerősek lesznek RPG-tanulmányaidból: megtalálható a szokásos tűzvihar, lightning bolt, gyógyító/újraélesztő és védő varázslatok, átkok és gyógymódjaik, meg egyebek. Használatuk módjától az ortodox beállítottságú szerepjátékos persze azonnal lefordul a székről. Tekercsek, memorizálás, manapontok – csupa ósdi bővli, a francba velük! Az FF8-ban nem kell szórakozni a varázslóosztályokkal: a játékos rögtön első osztályú mágiaalkalmazóvá lép elő, ha a képességei közé felvesszük a GF-jétől a Magicet. A technohős nem tekercsekről nyeri varázstudományát, hanem egyszerűen ellopja őket az ellenfelektől. Ha valaki pofozkodni akar velünk, akkor citromba harap: nemcsak hogy jól eltángáljuk, de a Draw képességgel még el is szipkázzuk tőle a náluk levő motyót (mármint varázslatokat). Az ismeretleneket kérdőjelek jelzik, ezekre aztán különösen érdemes rámenni. A varázslatok neve elég árulkodó (a menü Magic pontjában téblábolva rövid leírást is kapunk róluk), de 'a puding próbája az evés'-alapon akár azonnal vissza is lőhetjük egykori tulajdonosára. Ha inkább a Stockkal magunkhoz vesszük, akkor a varázslat ezután úgy működik, mint egy tárgy: ha van 47 Fire-unk, akkor 47 tűzcsapást vihetünk be, cserélhetjük őket karaktereink között, működési elv alapján sorba rendezhetjük őket, és így tovább. Egy varázslatból összesen 100 db lehet egy karakternél (tovább nem tud belőle "elszívni"), ami első hallásra nyilván enyhe dőzsölésnek tűnik – majd mindjárt kitérünk rá, hogy miért nem az.

A játékban előre haladva ugyanazon varázslatnak fejlettebb változataiba is belebotlunk, a magasabb szintűeket az elnevezés jelöli, így lesz például a Blizzardból Blizzarda és Blizzardaga, a Fire-ből Fira és Firaga, stb. Az erősebb verzió nyilván nagyobb hatásfokot is jelöl: például a Cure 300 HP körüli értéket gyógyít a célon, a Cura már 1000 körül, a Curaga pedig vidámabb napokon megoldja a magyar társadalombiztosítás összes problémáját.

Anélkül, hogy különösebben nekiállnék elemezgetni a varázslatokat (a jövő hónapban valószínűleg úgyis visszatérünk a játékra egy mélyebb elemzés keretében, táblázatokkal meg hasonló nyalánkságokkal), párra azért futólag kitérnék. Egy új szörnnyel találkozva első dolgunk legyen, hogy elsütünk rajta egy Scan mágiát (ami nyilván előszeretettel gyűjtendő), erre ugyanis megkapjuk a cél fontosabb infoit (aktuális/kezdő HP, milyen támadásokra immunis és melyekre érzékeny, meg ilyesmik) – a fentebb elmondottak alapján főellenségeknél különösen szükség lesz erre. Igen üdvös darab a Double és Triple mágia, ami elsütése után kétszeres/háromszoros "hatásfokot" tesz lehetővé. Lévén a mágiák raktárról üzemelnek, ez esetünk-

A Final Fantasy-családregény



Bár már a nyolcadik résznél és 25 millió (!) eladott példánynál jár, a Final Fantasy-sorozat messze nem néz vissza olyan hosszú múltra, mint hasonló sorszámozást megért kollégái, például az Ultima-, vagy a King's Quest-széria. Az első epizód 1987-ben (a Maniac Mansion és a Pirates! éve) jelent meg Japánban az akkoriban menő konzolon, a nyolc bites NES-en. Tipikus "tizenkettő egy tucat" jellegű manga-fantasy történet volt időutazással, démonokkal és sárkányokkal. Annyit megért, hogy '88-ban és '90-ben kapjon egy-egy folytatást, de annyit azért nem, hogy Japánon kívül is megjelenjen (illetve az első részt a japán megjelenés után három évvel (!) lefordították angolra, de nem sok vizet zavart). A nagy fordulat a '91-es negyedik résszel jött el, ami már Super Nintendóra készült, és magán viselte a későbbi bestseller FF-részek jellegzetességeit, a szövevényes sztorit, a hardver lehetőségeit a végletekig kihasználó grafikát és az egymillió titkos helyszínt/szereplőt/varázslatot. Az ötödik részt a változatosság kedvéért megint csak japánul adták ki (PlayStationre angolul csak tavaly, az FF6-tal összeolvasztva átrajzolva-kifényezve-felújítva FF Anthologies címen jelent meg), majd eljött '94, és a hardcore rajongók által máig a legjobb Final Fantasyként számon tartott hatodik rész, ami már az "újkori" részek cyber-fantasy környezetében játszódott, és renderelt movie-részekkel dobta fel a világ megmentésére igyekvő kalandorokat. A végre PC-n is megjelenő hetedik rész méltatásával inkább nem foglaljuk a helyet, aki nem ismeri, szégyellheti magát. A siker hullámain lovagolva az idők folyamán a Square jó kapitalistaként egy rakás oldalágat növesztett a PlayStationös FF-családfára: ilyenek a Mystic Quest, a Tactics, vagy az ősidők óta kedvenc szereplőnek számító óriás-csirkék (?) főszereplésével készült Chocobo Dungeon, Chocobo Racing és egyéb gyönyörűségek. A show persze folytatódik, nem sokkal a nyolcadik rész PC-s verziójával megjelenése előtt jelentette be a Squaresoft, hogy elkészültek az FF9 moviejainak első renderelési fázisaival (be is mutatták már valahol, amit valaki felvett egy kézikamerával, szóval netszerte fellelhető). A kilencedik részről egyelőre annyit tudni, hogy az utolsó két rész nyugati típusú karakterei után visszatérnek a jó öreg japán hagyományokhoz, és megjelenése Japánban nyáron, nyugaton karácsonyra várható (Playstationre természetesen, nekünk rendszerint egy évet kell még várni a PC-változatra). Az élet persze úgy szép, ha zajlik, így az FF9 mellett készül az FF10 is (megjelenés PlayStation 2-re 2001. elején), továbbá a csak online-játékra tervezett FF11, ami PlayStation 2/PC hibrid lesz. A diadalmenet tehát töretlen sebességgel folytatódik...









SELPHIE TILMITT

Selphie egy másik Kertből érkezett a Balamb Gardenbe. A dolleti küldetésben lép be a csapatba, és Squallal együtt nevezik ki SeeD-nek. Igen érdekes és jellegzetes karakter, akiben a nagyobb családokban élő játékosok nagyon gyorsan ráismer két-három évvel fiatalabb, éppen pubertás korban levő, totál infantilis kishúgára. Kizárólag két állapotot ismer: a sikoltozó örömet és a csendes sikoltozást a sarokban. Ha a játékban lehetne Bravo-magazinokat találni, akkor Selphie biztos, hogy kitapétázná vele a Kertbéli szobája falát. Kissé naiv, egysíkú gondolkodásával teljes mértékben szeretetre méltó figura – de azért néha nem ártana egy szöges léc, amivel nyakonverhetjük...

Selphie a harcban egy nunchakut forgat. Meglehetősen ügyesen, de azért szerintem célszerűbb őt is ápolónőként alkalmazni a combosabb karakterek mellett. Limit breakje (Slot) is kizárólag a mágiához kapcsolódik. Egy bizonyos varázslat kerül véletlenszerűen kisorsolásra, amelyet ellőhetünk, de akár újra is sorsoltathatjuk őket. A Cure-ral például begyógyíthatjuk a parti összes karakterét, a Wall-lal Protectet és Shellt varázsol a karaktereinkre, a Rapture-rel pedig egy ellenséget (aki nem boss) végképp kilő a harcból. A legerősebb (és persze a legritkább) limit breakje a The End. Ez szó szerint értendő a célpont számára, még akkor is, ha az egy főellenség – ami azért elég értékes karakterré teszi e gyermeteg leányzót.











Felrobbantotta a Zellemet, a Squallomat, és a koalám sincs valami nagy formában

ben azt jelenti, hogy nem a hatásukat duplázza, hanem egy adott mágiát kétszer/háromszor tudunk elsütni a karakter körében, például kettőt/hármat gyógyítunk. Az igazán bájos az ebben, hogy a két/három gyógyításnak több célt is megadhatunk, vagyis az egy karakteren ellőtt három gyógyítás mellett például egyszerre gyógyíthatjuk a parti mindhárom tagját is – amire a harmadik CD zavaros vizein hajózva azért már igen nagy szükség lesz.

A varázslatok beszerzése a szimpla elszívás módszere mellett egyéb módokon is történhet. A kalandrész fix pontjain lálhatunk ún. Draw Pointokat, ahonnan a kiválasztott karakter egy nagyobb pakkra tehet szert bizonyos mágiából. Sajátos módon pár Draw Point láthatatlan, így csak véletlenül bukkanhatunk rájuk. Az egyszer már "kiszippantott" helyekre az új küldetéseknél nem árt visszatérni, mert újratöltődnek valamilyen új típussal.

A harmadik mágiabeszerző módszer az, hogy a karakterhez rendelt GF-fel megtaníttatunk egy speciális tulajdonságot. A GF például képes lehet az elementáljának megfelelő varázslatok előteremtésére egy bizonyos tárgyból (jó esetben már ipari méretekben), esetleg kártyából.

A varázslatoknak nemcsak harcban vesszük hasznát. A gyógyító és újraélesztő cuccok például a kalandrészben is használhatók a menü Magic pontjában – mert az ellenfél átkai a harc győzelmes befejezése után sem tűnnek el karaktereinkről, azaz az elaltatott figura a következő harcot is hortyogással fogja kezdeni. A pajzsokat meg a szorzót persze leveszi a bunkója!...

A legkellemesebb móka viszont az, hogy a karakterhez rendelt GF-nek meg lehet tanítani olyan képességeket, amivel a karakter valamelyik tulajdonságához hozzárendelhetjük egy adott varázslatból meglevő készletet. Ez aztán megdobja az adott skillt, attól függően, hogy mennyit rendeltünk a tulajdonsághoz, és persze mit. Nyilván egyértelmű, hogy a HP-n valamilyen védekező varázslatot (Cure, Protect, Shell, stb.) érdemes használni, az STR-hez pedig valamilyen támadó (Fire, Blizzard, Thunder, stb.) fog passzolni.

Ez eddig már egyébként is mókás dolog, de a szerzők még tovább ragozták. Már volt szó róla, hogy bizonyos lényeknek megvan a maguk kis elementálja (a tűzgöm-böcnek nyilván a tűz), varázslataik pedig valamilyen státuszt módosíthatnak (mérgezés, alvás, stb.) A GF-eknek meg lehet taníttatni olyan képességet, hogy gazdijuk státusz és elementál támadásához/védekezéséhez lehessen varázslatot hozzárendelni. Ha például a Fire-t hozzá tudjuk rendelni az elementál védelemhez, akkor a tűz elementállal támadó ellenfelek a védekezéshez rendelt Fire mennyiségének függvényében védett lesz – ergo kevésbé sebződik. A státusz támadás/védekezésnél ez hasonlóképpen működik: az előbbihez státusz jellegű támadó, az utóbbihoz státusz jellegű védő varázslatokat kell hozzárendelnünk (pl. Sleep vagy Poison, illetve Haste).

Lehet, hogy kicsit bonyolultnak tűnik az iménti eszmefuttatás, de a gyakorlatban abszolút nem az. Ha valaki felfogja a rendszer lényegét, akkor messze erősebb karakterekkel fog rendelkezni, mint holmi jöttment amatőr. Aki nem fogja fel, az sem elveszett ember, ugyanis a hozzárendelés automatizálható is támadás/mágia/védekezés szempontok szerint. A rendszer lényege az, hogy az FF8-ban a tápolás nem arról szól, hogy orrba-szájba növeljük a tapasztalatot és a szintet (azzal csak saját magunkkal tolunk ki), hanem arról, hogy minél több varázslatot tartunk raktáron, és azokat a megfelelő tulajdonságokhoz rendeljük hozzá. Épp ezért bájos módszer a csatákban elaltatni minden kisebb ellenfelet (már akit lehet), aztán a karaktereinkkel a maximális 100-ra feltölteni a készleteket.

Zsugabubus

Na, ez egy igen poénos része a játéknak, ha nem is különösebben fontos. Square-éket idegesítette az a tény, hogy a különféle RPG-ket telepakolják olyan NPC-kkel, amelyeknek az égvilágon nincs más szerepe, mint hogy "useful info" címszó alatt ismertessék a múlt havi lottóeredményeket a játékosokkal. NPC-k nélkül viszont üres lenne a világ, így tehát kitalálták, hogy az FF8 járókelő NPC-i nemcsak link dolgokról dumálnak a játékossal, hanem valamit csinálnak is. Nevezetesen zsugáznak vele egy Magic: The Gathering-szerű gyűjtögetős kártyajátékot. A Tutorialban van egy rövid szabályismertető is. Persze mielőtt beszállnánk egy partiba, mindenekelőtt kártyalapokra van szükségünk. Ezek beszerzése több módszerrel is történhet. A Kertben hamarosan összefutunk egy arccal, aki a kezünkbe nyom hét lapot kezdőtőkének. Alkalmasint kártyák maradnak a harcokban lepofozott szörnyek után is – mivel a kártya őt ábrázolja, egyértelmű, hogy az erősebb szörnyek után jobb lapokat takaríthatunk be. Ugyancsak járhat – jóval erősebb – kártya főellenségek leverése után, sőt, még ezeknél is dögösebbek lelhetők GF-ek befogása (leverése) után. A legerősebb kártyák a játékosokat ábrázolják.

Habár első ránézésre kicsit ijesztőnek néz ki, a kártya sokkal egyszerűbb, mint mondjuk a hasonlatként említett MTG. A szabályok tök egyszerűek, bár jónéhány változatban játszható a móka. A kártya bal felső sarkában levő négy szám mutatja a kártya oldalainak az erejét, a jobb felsőben levő pedig a kártyát ábrázoló lényhez tartozó elementált. Vegyük például a legegyszerűbb esetet. A partihoz először ki kell választanunk öt lapot a meglévőkből – nyilván mindenki a legjobb lapokat fogja vinni (én szoktam vinni egy közepesen erős "csalicsárdát" is behúzási célzattal), és nem rajong majd a Random változatért, ahol a masina véletlenszerűen választja ki a pakliból az ötös szettet. Van nyílt és zárt változat is, az előbbiben látjuk az ellenfél lapjait, így tehát nyilván egyszerűbb a móka.

A játékosok felváltva pakolgatnak be kártyákat egy 3*3-as táblára. Ha egy kártya olyan helyre kerül, amelynek a szomszédságában már van egy, akkor "támad" és "harc" következik, amit az érintkező oldalak "ereje" (vagyis a száma) dönt el – az A (például a Diablos GF kártyáján) mindent üt. Ha ez nagyobb, mint a "megtámadott" kártyáé, akkor megütötte és az a kártya is a mi színünkre változik. Ennyi a varázslat. Egyes szabályok engedélyezik például az elementálok használatát is: ha a kártyának van ilyen képessége, akkor a harcban részt vevő oldalához +1 pont adódik. Egy másik változatban (Same) akkor is üthet a kártya, ha két (vagy több) olyan kártyával harcol, amelyeknek a támadott oldala ugyanannyi, mint a támadóé. Az elsőként rakó játékos ellenfele egy ponttal kezd, mert az utolsó kártyáját nem tudja kijátszani, a partit pedig az nyeri, akinek a végén több pontja (azaz saját színű kártyája) van.



Laguna első találkozása álmai nőjével (és a női nemmel)



Ez az a zsugaparti, amit most már el sem tudok veszíteni

RINOA HEARTILLY

A játék női főszereplője, akivel Squall a SeeD-avatást követő bálon ismerkedik meg (illetve épp fordítva: a lány ismerkedik meg vele, amint berángatja a táncparkettre). Később érdekes körülmények között futunk össze az egyik akciónkban, amelyben egy Galbadia ellen küzdő ellenállási csoportot kell segítenünk Timberben. A csoport vezetője ugyanis Rinoa. Ami azért is meglepő, mert Rinoa apja Galbadia egyik tábornoka (ő meg Edeat akarja eltetetni láb alól).

Rinoa viszonylag erős karakter. Harcban egy Pinbladeet használ, amely fűrészlapokat lövöldöz a kezére szerelt kütyüről, de ennél sokkal érdekesebb a limit breakje, ami nem más, mint Angelo, a kutyája. Nem is mindig kell a limit breakig várni, mert a derék blöki néha magától is berobog a helyszínre, ha a gazdija valami nagyobb maflást kap. Angelo alapból tudja a Cannont és a Strike-ot, amivel egy célpontot támadhat (az utóbbiban a gazdája egyszerűen hozzávágja valamihez), de a Pet Pals magazinokat forgatva újakat is taníthatunk neki, pl. láthatatlanná tehetjük vele az egész partit. A harmadik CD-re Rinoa kap egy új limitet is, amellyel véletlenszerű varázslatokat durrogtathat csodaszép hatásfokkal.









(Hm. Azt hiszem, egy kicsit túlmagyaráztam ezt a kártya-dolgot, ami egyébként a Fekete Péterhez hasonló mélységekbe viszi a játékost – mellékelek valahol itt a környéken egy képet, amiből ránézésre egyértelmű lesz a dolog.)

Miért jó kártyázni? – teheti fel a kérdést a nyájas olvasó, amire több kézenfekvő válasz is kínálkozik: 1. Csak. 2. A parti végén elnyerhetjük az ellenfél egyik lapját (de van olyan változat is, ahol a parti közben megütött összeset zsebre rakjuk). 3. Pár amatőr pénzbe akar játszani... A zsuga mókás kis pluszt visz a harcok sűrűjébe, továbbá a nagy halom lapnak van még egy áldásos hatása: egy GF-ünkkel ki lehet fejleszteni olyan képességet, amellyel a kártyákat különböző tárgyakká és varázslatokká alakíthatjuk. Erősebb kártya – dögösebb cucc.

Örömtüzek és krokodilkönnyek

Az FF8-ról még mondhatnék egy párszáz oldalt (legalábbis annyit mindenképpen, mint a 192 oldalas hivatalos guide), de most inkább térjünk át a játék élveboncolására. Ez igen mókás anyázás-dicshimnusz keverék lesz, azon csodálatos okból, hogy ezt a játékot eredetileg PlayStationre írták. Minden tiszteletem a SquareSofté, tényleg le a kalappal előttük – viszont nagyon jó lenne már észrevenniük, hogy a PC be- és kimeneti eszközei kicsit eltérnek a PlayStationtől. (Vagy engem az se zavar, ha nem tűnik fel nekik – akkor viszont cserébe ne kelljen má' a PC-s átiratokra fél évet várni!)

Menjünk szépen sorban, kezdjük mondjuk azzal, ahogy elindul a játék. Felcsendül a zene (amihez szintén lesz mindjárt egy-két baráti szavam), és megjelenik a stáblista. Hurrá, nagy taps nekik – ugorjunk. A Nagy Fehér Ember által erre a célra használt billentyűk (Space meg ilyenek) nem reagálnak, így a szokásos tenyerestalpas módszer ajánlott. Ha a tenyerelésben benne volt a W is, akkor az "igényes" főmenübe csöppenünk, ahol az új játék indítása mellett olyan egzotikus pontok várnak, mint például a készítők listájának újbóli élvezete, illetve egy kimentett játék folytatása. Na, ez utóbbi is egy érdekes darab, ami azonnal figyelmezteti a játékost, hogy a PlayStation mágikus-misztikus világába tévedt. Állást menteni csak a játék meghatározott pontjain (illetve nyílt terepen) lehet, és – mivel a játék egy PlayStationt feltételez ott a madzag másik végén – két "memóriakártya" 30 blokkjába. Nyumm! Ennyi persze kevés lesz a játékban, de sebaj! Átmásolod az eddigi állásaidat a SLOT1 és SLOT2 dirből egy FILLERES EMLEKEIM alkönyvtárba, és hopp! – máris ott figyel egy vadonatúj, tök üres memóriakártya! Gratulálok a megoldáshoz. (Kár, hogy ez csak virtuálisan működik, mert szívesen beszállítanék egy-két teherautónyit mondjuk a Corába.) Külön móka, hogy a főmenüben nincs Exit. Mi több, a játék egyetlen menüjében sincs (pedig van neki néhány), így a megviselt játékos kizárólag az Alt+F4 kombináció (esetleg a Szentháromság) használatával tud visszatakarodni szeretett Windowsának ölelő karjaiba.

Ha a New Game-et választjuk, akkor viszont olyan következik, amitől tátva marad az ember szája. Nevezetesen a nyitó videó. (Nyilván mindenki látta már, elmés PC-tárgyú tv-műsorokban rendszerint ez a mozi megy a képernyőn, hogy szemléltesse a PC képességeit...) Már láttam vagy hússzor, de most is csak annyit tudok mondani róla, hogy valami elképesztően jó. Igen szívesen venném, hogy ha a továbbiakban FMV-t akar gyártani bármilyen játékhoz, az kötelező jelleggel nézze ezt meg – ha az önbizalma még ezután sem omlik össze, és még mindig mozit akar csinálni, akkor csak csináljon. Ez persze nemcsak az introra vonatkozik, hanem a játék ÖSSZES videójára. Szép nagy rakás van belőlük, elvégre az 1+4 CD tulajdonképpen már tűrhető tárolókapacitásnak számít. A legjobb szerintem a SeeD-ek avatása utáni bálon a táncjelenet. Rinoa a táncparkettre vonszolja Squallt, aki csetlik-botlik, letapossa a lány lábát, felborogatja a többi táncolót – aztán egy bájos szemvillanás után megembereli magát, és utána már



Női iszapbírkózás. Előadja Shiva és Edea

IRVINE KINNEAS

Klasszikus macho, egyfajta Krokodil Dundee-utánzat, aki a Galbadia Gardenben áll be a parti tagjai közé, amikor kiderül, hogy nincs mesterlövész a karaktereink között. Pályafutását azzal kezdi, hogy teljes férfiúi arzenálját beveti a társaság nőtagjain (még Selphie-t is megtalálja, ami azért már egy kicsit tényleg túlzás), Zell és Squall legnagyobb bosszúságára. A lányok persze rá se bagóznak, és hamarosan Irvine-ról is kiderül, hogy sokkal érzelgősebb típus, mint amilyennek mutatja magát. Squall legalábbis perceken át kérleli, mire végre hajlandó rálőni Edeára.

A mesterlövész természetesen egy shotgunnal vonul a csatamezőre, ami igazából a fizikai támadásokra érzékeny szörnyek ellen hatékony. Lévén a húzósabb ellenfelek nem ilyenek, ezzel talán el is mondtam mindent róla... A limit breakjénél (ami egyébként az igen elmés Shot névre hallgat), különböző típusú lövedékekből álló sortüzekkel pörgeti fel a támadását – már ha van motyóban. A boltokban kapható normál és shotgun lőszerekkel sebez egy/több célpontot az első három támadásában, a továbbiakhoz pedig már GF modifikáló tulajdonságokkal előállítható töltényeket használ. Ráadásul az állatja kilövi a teljes készletet, szóval ha a célpont közben meghal, akkor hamar le kell lőni a limetet is.









Final Fantasy-mozi



A Squaresoft az FF8-ból befolyó milliók számolgatása és a menetrendszerűen következő kilencedik epizód készítése melett újabb nagy fába vágta a fejszéjét: ez pedig nem más, mint az (elvileg) 2001-ben debütáló Final Fantasy mozifilm. A direkt erre a célra alapított Square Honolulu részleg már több, mint egy éve készíti a filmet, ami a Toy Storyhoz hasonlóan kizárólag számítógépes animációból áll. A project nagyságára, és a film minőségére jellemző, hogy a renderelést végző Silicon Graphics Octane gépekből (ez most az SGI csúcsgépe) több dolgozik a Squaresoftnál, mint a George Lucas-féle Industrial Light and Magicnél! Ezzel az arzenállal és a japánokra jellemző munkafegyelemmel együtt is csupán napi 15-20 másodpercnyi animáció nyeri el végleges formáját.

A film rendezője az a Hironobu Sakaguchi, akit az eddigi összes Final Fantasy-játékok atyjaként ismerhettünk, a forgatókönyvet pedig Al Reinert (Apollo 13) és Jeff Vintar (Man Plus – ez egy Frederick Pohl-adaptáció, a kritikusok rettenetesen dicsérték, de üzletileg megbukott) írja. Az animátorok között a film- és a játékszakma legjobbjait találjuk: a Final Fantasy 7 és 8 movie-jainak készítőit, a Tekken 2 és a Soul Blade játékautomaták grafikusait, Disney-animátorokat, és az Ötödik Elem trükkmestereit. A rajzolt szereplők hangját többek között Alec Baldwin, James Woods, Steve Buscemi, Donald Sutherland és Ving Rhames adja.

A film sztorijáról nagyon keveset lehet tudni, a Square és a Columbia Tristar (a leendő forgalmazó) mély hallgatásba burkolózik, így kénytelenek vagyunk az animátorok által el-elpotyogtatott információkra hagyatkozni. Ezek szerint a film valamikor a XXI század közepén játszódik a Földön, főhősünk neve pedig Grey (állítólag Brad Pittről készítették a modelljét). Az FF7-hez és 8-hoz hasonlóan a történet erős sci-fi beütésű és nem hiányoznak belőle a jól összekuszált szerelmi szálak sem. A játékokkal való átfedés itt véget is ér, egyetlen szereplő, sztorielem vagy helyszín sem lesz ismerős a játékokból, de még utalások sem lesznek rá, így mindenki őszinte bánatára Chocobókat sem láthatunk a vásznon.

Egyelőre ennyit lehet tudni, mindenesetre a Square és a Sony közötti megállapodás szerint a filmnek 2001 végéig el kell készülni, aztán előbb-utóbb hozzánk is eljut. Már előre sajnálom a hazai forgalmazót, aki magyarítani akarja a címet: a Végső Fantázia nagyon ostobán hangzik...





olyan pengén ropja, hogy még Quistis is a csodájára jár (illetve az erkélyre). A hosszas videók nemcsak a vizuális szórakoztatást szolgálják: a szerzők gyakran hangulatfokozó elemként is felhasználják. Szép példa erre az első bevetés. Miután kínkeservesen leverted a torony tetején a repkedő bosst, és nagy vidáman pucolnál vissza a hajóra, a torony lábánál a fejedre esik egy roppant morcos rákot formázó robot, ami élveboncolási programját azonnal aktiválja rajtad (és vagy a duplája a HP-je az előző bossénak). Ezt már agyon se lehet verni, mert ha lenyomsz rajta párezer HP-t, mindig lepihen és másodpercek alatt csutkára gyógyítja magát. Így tehát addig kell elpucolni, amíg szundikál. A derék szerzők persze úgy intézik az életünket, hogy a szörny mindig felébred, és amíg végre visszaérünk a hajókhoz, még legalább négyszer álomba kell verni a drágát. Ahogy a szörny végigzavar bennünket a városon, remekül variálják azokat a részeket, amikor az engine dolgozik a videókkal



Lehunyja sok szemét a sok szemét, aludj el szépen, kis Balázs...

– abszolút nem lehet észrevenni a váltásokat, ebből kifolyólag még akkor is vadul nyomod a menekülés gombot, amikor már rég a kivezető videó megy. Szóval a filmek elképesztően jók, már csak miattuk is érdemes végigjátszani a játékot.

Ha már úgyis a grafikánál vagyunk, térjünk át a grafikus engine-re, ahol viszont már elég rendesen beborul az ég. A játék konfig opciójában már eleve horrorisztikus opciókkal szembesülünk. Kizárólag 640*480-as felbontást támogat, de azon az opción kicsit elkerekedett a szemem, amikor azt javasolják, hogy játsszak negyed képernyőn. Igen, teljesen komolyan gondolták, hogy anno domini 2000 én egy 640*480-as képernyő NEGYEDÉN fogok egy Voodoo3-assal játszani, szép fekete borderrel! Szó se róla, ilyen kicsiben még tűrhető a látvány a kalandrészben is – de az biztos, hogy ez teljesen abnormális ötlet volt. A dologra rögtön megvan a magyarázat, mihelyt a játék elindul. A megvalósításhoz azt a kissé avítt módszert használták, hogy előre lerenderelt 2D hátterek előtt mozognak a figurák olyan "fél" 3D-ben, ott, ahova a szerzők engednek bennünket. Én elhiszem (illetve: tudom), hogy ez PlayStationön (vagyis egy tv-n) tűrhetően néz ki, de PC-n egész egyszerűen siralmas az a látvány, ahogy a PS-háttereket felhúzták. A hatás érzékeltetéséhez egy rövid párbeszédet mellékelnék:

– Te figyelj, jól látom, hogy 320*200-ban vannak a hátterek? – érdeklődik Hancutól éles szemű sógorjelöltje.

– Szerintem ÁFA-val sincs annyi – válaszol a kérdezett.

– Kis ország, kis felbontás – teszi hozzá TJ, akit viszont Angelo se kérdezett.

A dolog egyébként márcsak azért is érthetetlen számomra, mert a Squaresoft által küldött press CD-kről kiderül, hogy a háttereket jóval nagyobb felbontásban renderelték le – vajon a PC-verzióhoz miért nem tudták az eredetiket használni?! A legjobb egyébként az, amikor a háttérben éktelenkedő maszat egy ajtót (azaz egy új helyszínt) rejt, mint például Zell otthona. Találd meg...

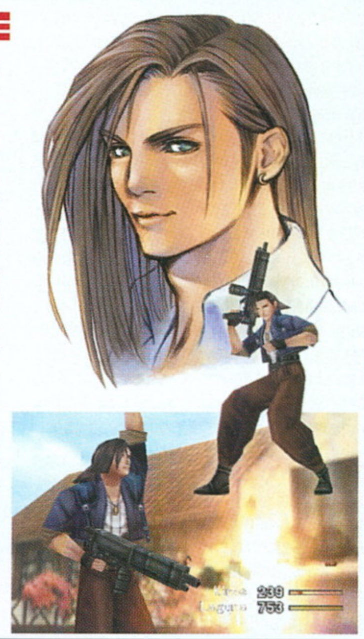
A felbontás egyben meghatározza a 3D-figurák minőségét is. Ezek nem tobzódnak a poligonokban, a textúráikban sincs semmi extra és túl közelről szép recés éleket láthatunk belőlük – hát szóval nem egy Quake III ez sem, bár azért nem olyan tragédia. Az azonban elég komikus látványt nyújt, ahogy a szereplők szép libasorban pontosan követik a parti vezetőjét – különösen ha az közben megfordul vagy például visszafelé kezd el mászni egy létrán. Ilyenkor ugyanis a vezető szépen átsétál a mögötte jövőkön, akik csak azután fordulnak utána, miután elmentek addig a pontig, ahol az hátat fordított.

Az már csak a szerzők zsenijének köszönhető, hogy a karakterek remekül játsszák is a szerepüket, és az élénk gesztusokból tökéletesen hús-vér alakok tárulnak elénk: Riona szuggerálja Squallt, hogy táncoljon vele; az infantilis Selphie a levegőbe ugrál örömében, ha valami megtetszik neki; Zell pedig a klasszikus "laza csávót" alakítja. Én tökéletesen elhittem róluk, hogy élnek – még ha a grafika néha frontális támadást intézett is az illúzióim ellen.

Sírva akkor fakadtam, amikor először kimentem a Kertből a szabadba. Hát a külső helyszínek aztán tényleg fertelmesen néznek ki! Utoljára C-64-en láttam ilyen "3D-tájat". A szerzők úgy gondolták, hogy csinálnak egy füves tájat, amelyet itt-ott erdők és dombok tesznek változatossá – ez a gyakorlatban úgy néz ki, mintha 20 zöld fürdőlepedőre ráfektettek volna egy döglött bálnát és körbedobálták volna tízemeletes panelházakkal. Jézusom, ahogy azok a textúrák össze vannak illesztve! (Bár egy jobb érzésű textúra vérig sértődne, ha meghallaná, hogy egy kalap alá veszem ezekkel az izékkel.) Különösen borzalmas a dolog akkor, amikor egy finom kis videó után kapcsol erre a grafikai tévedésre a program. Bleöeh! – miért tették ezt?!

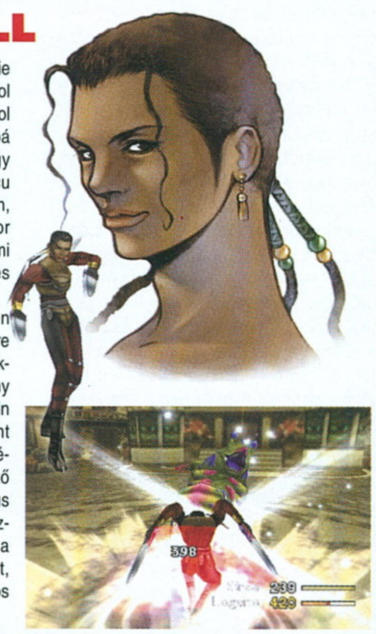
A szabadban tehát szaladni kell, hogy minél rövidebb ideig lássuk ezt a borzadályt. Ha nem az úton kocogunk, akkor természetesen hamarosan bekövetkezik egy "véletlen találkozás" – és következik a harc, ami visszacsalogatja a megroggyant játékost az élők sorába. A videók mellett ugyanis a harcok kivitelezése az, ami

LAGUNA LOIRE



A titokzatos galbadiai katona, akinek testébe Squall az időutazások során beleálmodja magát. (Egyébként szemlátomást mindkettő erősen hanyagolja a fodrászok által nyújtott szolgáltatásokat.) Az első álomban kifejti szíve hölgyének, hogy igazából neki már elege van a katonáskodásból, és legszívesebben riporter lenne, hogy beutazhassa a világot. A további álmokban ez a vágy már beteljesült. Már nem a világbeutazás, hanem az, hogy pennára cserélte a kardját. Már legalábbis képletesen szólva, mert egy géppisztolyt azért még hord magánál. Laguna igazán remek fickó: imádja a gyerekeket, segít az elesetteken, és az is meglehet, hogy még adót is fizet – szóval nem az, ahogy politikájuk alapján a galbadai katonát elképzeli a nép. A limit breakje a Desperado, amelyből csak egy áll a rendelkezésre: Laguna először hozzávág egy kézigránátot a célponthoz (vagy lehet, hogy csak kortyolt egyet a laposüvegből?), aztán felkap egy magasban megjelenő kötélre, és azon lengedezve körbelengedezii a harcteret, miközben 'ami a csövön kifér'-módszerrel tüzel a galbadiai riporterek kedvenc géppisztolyával. A kűrt még egy kézigránát és nagy taps zárja.

KIROS SEAGILL



Az álomtriumvirátus második tagja, aki Selphie hasonmásaként bóklászik Laguna oldalán, hol Galbadia hadseregének jeles katonájaként, hol a polgári védelem aktivistájaként – továbbá szószatyorként, ugyanis fixa ideája, hogy Lagunát ugrassa. (Mellesleg ő volt Hancu legnagyobb csalódása a Final Fantasy 8-ban, mert egy világ omlott össze benne, amikor közöltem vele, hogy Kiros nem nő. Azóta némi tartózkodással kezeljük a jeles kollégát, és sosem fordítunk hátat neki...)

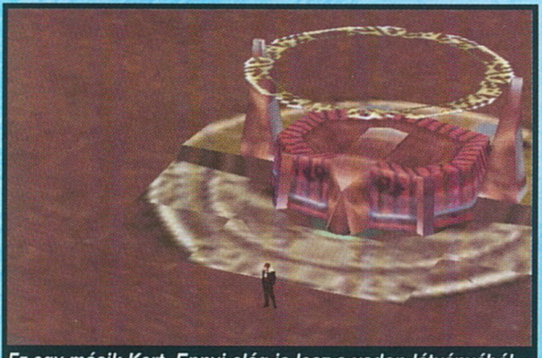
Netán ifjú és bohó korában mészárszéken dolgozhatott, ugyanis Kiros fegyvere a kezeire szerelt két bölléркés, amelyek remekül funkcionálnak a fizikai támadásokra érzékeny szörnyecskék ellen. A limit breakje Blood Pain néven fut, és szerény véleményem szerint nemcsak a leglátványosabb, hanem a leghatékonyabb is a Laguna-trióból. Kiros különböző kaszkadőröket is megszégyenítő akrobatikus mozdulatok kíséretében legalább 8 szélvészgyors sorozatot visz be a célpontnak, és bár a támadás csak egyetlen ellenfelet sebezhet, véletlen alkalmakkor egy csapás akár halálos is lehet.

WARD ZABAC



A Laguna-trió harmadik tagja, aki Zell hasonmásaként hömpölyög Squall álmaiban. Bár a "hasonmás" kifejezés itt azért enyhe túlzás, mert Ward hatalmas termetű, benga ökör, a kaliberéhez méltó agyi képességekkel (szóval nem tartozik a szellemtörténet óriásai közé) és óriási szívvel. Miután Lagunáékkal együtt leszerelt a galbadiai hadseregből, nyilván azonnal el tudott helyezkedni valahol kidobólegényként. (Azonkívül a T-Rexaur mellett a játék másik szereplője, akit Hancu nem nézett nőnek...)

Ward egy hatalmas szigonyt cipel magával a csatába és ezzel hajigálja az ellenségeket – bár a méretéhez képest ezt kevésbé veszik zokon, mert a többiek fizikai támadásaihoz képest talán kicsit nagyobb hatásfokot várna tőle az ember. Limit breakje (Massive Anchor) valóban egy igen masszív horgonyt idéz: Ward a magasba hajítja a horgonyt, rápattan, hogy újabb tonnákkal gyarapítsa a lezúduló súlyt, és aztán szépen a konkurencia nyakába zuhan. A logikát nem értem benne, mindenesetre a limit break az ellenfél összes tagját sebzi.


Ez egy másik Kert. Ennyi elég is lesz a vadon látványából

tényleg odaszögezi a játékost a képernyők elé: ITT már látni, hogy PC-re írt játékkal van dolgunk, mert a csaták nagyon meg vannak csinálva. A szerzők két kézzel szórják a 3D-kártya effekteket, de egyébként szoftveres rendereléssel is baba a látvány. Minden szereplő saját személyre szabott támadásokat csinál a fegyverével, ami természetesen attól függ, hogy éppen milyen típust is tart a kezében. A hatalmas rakásnyi támadó és védekező mágia is teljesen egyéni látvánnyal sül el, de a legnagyobb show az, amikor valamelyik karakterünkkel megidézünk egy GF-et és az egy 10-15 másodperces kis műsorban ver rá a célpont hátára, a maga kis stílusában. Quezacotl villámokat durrogtat, Ifrit tűzbombákkal pirongatja az ellent, Zuzu (az első két GF egyike, akinek most nem jut eszembe a neve – én valami titokzatos okból kifolyólag Zuzu Petasnak neveztem el) Titanicot játszik velük pár jéghegy segítségével, de a legnagyobb poén a két testvér, akit az Ismeretlen Király sírboltjában szedünk össze: az öcsi (aki mellesleg ötször akkora, mint a bátyus) kiemeli a megtámadott szörny alól a talajt, felhajítja az egészet a magasba, majd hívja a miniatűr bátyust, akivel pacsiznak, és az ezerrel belelövi az égen szálldogáló célba... Ha nem láttam már vagy százszor a showjukat, akkor egyszer sem, de még mindig nem tudtam megunni. Ugyanilyen grafikai parádé veszi kezdetét, amikor valamelyik karakterünk limit breaket üt – hát ez meg a másik klasszikus, néha direkt azért nem gyógyítottam őket, hogy megint láthassam a műsorukat. A harcok már csak azért is nagyszerűek, mert Square-fiúk nemcsak a rengeteg támadással és varázslattal védekeztek a játék során várható párezer harc unalmassá válása ellen, hanem a szörnyek animációjával és – főleg! – a kamerával. Az utóbbi ugyanis harcoknál életre kel: körbe-körbe repked a csatamező körül és ki/be zoomol a támadó karakterre – így akkor is mindig teljesen más látvány tárul elénk, ha a karakterünk tulajdonképpen ugyanazt csinálja. Szóval a harcok kivitelezése egész egyszerűen: remek! Viszont felvet egy érdekes találós kérdést: ha EZT tudja a grafikus engine, akkor vajon miért fest úgy a játék többi része, mint a tegnapi reggelim ott a fajanszban?!

Ennyi hurrá után megint jöhet egy kis feketeleves, nevezetesen a hangok. Ebben a játékban mindenki roppant sokat beszél: az első negyedóra például gyakorlatilag azzal telik, hogy dumálunk, dumálunk és dumálunk – vagyis rá lehet tenyerelni a szövegboxokat záró billentyűre. Ez már sejteti, hogy a játék a beszélt angolt kevéssé bíró játékosok legnagyobb örömére írja a púdert (a karakterkészletet most hagyjuk inkább). Ez derék, bár e jellegzetesség értékéből némileg levon az a tény, hogy senki nem szól egy árva kukkot sem. Parázs szócsatát folytatunk a gaz Seiferrel – tök csönd, a háttérben csiripelnek a madarak; Quistis álmodozva nézi a csillagokat – tök csönd, leszámítva a tücsköket-bogarakat; és így tovább, mindenki csendben van. Az egyetlen zaj, amit hallani a játékban, az a lépteink kopogása (hát az marhára kell...), továbbá Angelo blöki is vakkant egyet, ha kommunikálni akarunk vele. Nem tudom, mibe került volna, hogy esetleg beszéljenek is a népek – kicsit megdobta volna az amúgy is remek hangulatot. (Hancu erre azt mondta, hogy akkor mekkora lett volna a játék?! Én meg azt, hogy most nem tökmindegy, hogy öt CD vagy hat?!) Ja, van még ilyen kis aláfestő zene is. Na igen. Hát ez meg a nürnbergi bíróságok hatáskörébe tartozik, lévén az emberiség ellen elkövetett bűntettek ügyében ott ítélkeznek. Mert ezt a szánalmas prüntyögést egyetlen csatornán csak ebbe a kategóriába tudom sorolni. Szerintem mobiltelefonon vagy kvarcórán lett feljátszva, csak később hangszerelték át fáradságos munkával beeperre. Hogy a gépünkben hangkártya is van, az csak harc közben derül ki, mert a csatazaj az azért frankó. Csata végén egyébként lehet nosztalgiázni, ugyanis a győzelmi induló ugyanaz, mint az FF7-ben. (Sőt, mivel a Martin a szomszéd irodában nyomja a Szoni Játékállomást, hallom, hogy az FF6-ban is ez volt. Akkor el is nevezhetjük Chocobo War Dance Op. 1-nek.)


Edea néni sajátságos divatstílust követ

Végül jöhet a kis kedvencem: a kezelőfelület. Na, itt megint kitör a PlayStation-láz. Arról szó sincsen, hogy ez itt PC és vannak olyan extra perifériák is, mint például egér. Gamepad rulez! Ha szerinted nem rulez, akkor meg fulladj meg – játszhatsz billentyűzetről is, jó lesz az gamepad-emulátornak. Esetleg át lehet konfigurálni a kezelőbillentyűket, de olyan luxusdolgokról ne is álmodozz, hogy a visszalépést az Esc-re teszed, a beszédet meg mondjuk az Enterre – még mi nem kéne?! Maradj csak meg ott bent a betűbillentyűknél, jó az. Jópofa az irányítás is a kurzorokkal: a karaktered kizárólag a négy égtáj irányába tud menni, ami igen poénos, amikor a toronynál levő bősz robot elől menekülsz a kacskakaringós hegyi ösvényen, aztán a város sikátoraiban. (Bár tegyük hozzá, hogy a mosolyom nem volt egészen őszinte...) Az irányítás másik bájos húzása, hogy kamera-relatív, azaz például a kurzor fel megnyomásával néha távolodsz a kamerától, néha meg közeledsz hozzá. Ezzel még nem is lenne baj, viszont a beállításokkal meg variál a tisztelt rendező: az új helyszínek rendszerint új fix beállításból mutatja. A változó perspektíva igen derék dolog, lévén a látványosság javára válik – arra viszont nem ártott volna figyelni, hogy ne tegyenek egymás mellé százszámra olyan helyszíneket, ahol a kamera pont az ellentétes oldalra kerül – ha ugyanis ilyen helyszínek váltása közben is nyomod a mozgásbillentyűt, akkor rögtön vissza is fordulsz oda, ahonnan jöttél.



Rionát megcsaphatták, mert itt jön Angelo, a csodakutya


Az elnöki különvonat potyautasai a tetőn utaznak

Final Konkluzi

Huh! De jót gyaláztam az FF8-at! De meg is érdemelte, hogy már csak eddig is elvett 46 játékórát az értelemből, de ebben nem volt benne a 20-25 újratöltés. Nyilván mindenki messzire el fogja kerülni – ami nagyon nagy ostobaság lenne részéről. Van ugyanis az FF8-nak egy titkos fegyvere, amit úgy hívnak: JÁTÉK. Egyszerűen nem lehet abbahagyni. Mitől is jó egy játék? Végül is egyszerű a recept: repítsen el a saját kis mátrixába, ahol nekem sokkal jobb, mint ahol most vagyok, és tartson ott azzal, hogy úgy várjam a történet folytatását, mint az ötvenes éveit taposó, elvált pedagógusnő az Esmeralda következő részét. Ez a dög FF8 pont ezt csinálja. Elrepít, lebilincsel, odaszögez a monitor elé, "én akar folytatás". (Ráadásul fertőző is a dolog: Hancut például csak a legnagyobb eréllyel (valamint főszerkesztői baseballütőmmel) tudom távol tartani a kis szekrénykétől, ahol az FF8 CD-k figyelnek.) Ha Michelangelo egy szobafestő pemzlivel állt volna neki a sixtusi kápolna mennyezetének, nyilván az is mestermű lett volna a maga nemében, lévén egy zsenitől származott – legfeljebb kevesebben járnának a csodájára. Valami hasonló cipőben jár a Square is, mert néha kiment a fejükből, hogy nem PlayStationön bóklásznak, hanem PC-n. Ennek a feledékenységnek a számlájára írható, hogy a Final Fantasy 8-ban nem az Év Játékát köszönthetjük, hanem "csak" egy nagyon jó játékot, amelyre évek múlva is emlékezni fog mindenki, aki csak játszott vele. A mese arra várt, hogy elmeséljék, és a SquareSoft el is mesélte. Dicsértessék a neve. Ámen.

CoVboy

Rokon lelkek

Final Fantasy VII
Az előd. Szégyelld magad, ha nem ismered, de legalábbis lapozz tovább! (ld. 576 '98/7 – 99%)

Silver
Japán RPG-stílusban készült, de csodaszép PC-s hátterekre épülő akció-RPG, teljesen real-time harcokkal. (ld. 576 '99/5 – 94%)

Septerra Core
Elég 2D FF-klón, gyengébb harcrendszerrel és kinézettel, de legalább olyan hosszú! (ld. 576 '99/12 – 88%)

külcsín/belbecs

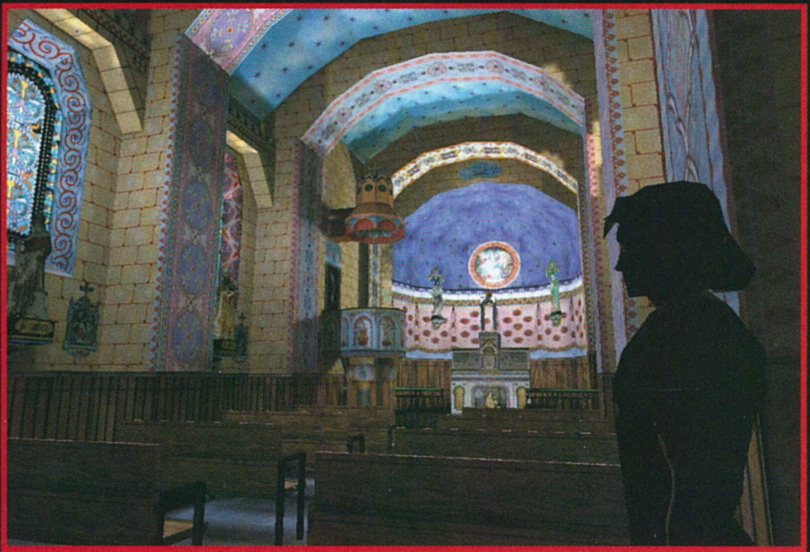
LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

summa summarum

Tele van illúzióromboló vonásokkal, de a játék és néha a látvány mindenért kárpótol

végítélet

89%



A "shattenjager" munkaköri leírása szerint mindig árnyékban marad



Fanta reklám 50 év múlva: haverok, buli, klimax

SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY
Fejlesztő: Sierra
Kiadó: Sierra
website: www.sierrastudios.com
Minimum konfig: P233, 32MB RAM
Ajánlott konfig: P-II 266, 64MB RAM
3D gyorsító: Direct3D
Multiplayer: –

Mi lesz veled, kalandjáték...?" – hallhatjuk az utóbbi években egyre-másra a stílus rajongóinak sirámait. Jogos a kesergés: a kilencvenes évek elejének-közepének sláger-műfaja néhány éve szélütött aggastyán módjára vegetál, borúlátóbbak szerint haldokik, egészen pesszimisták szerint pedig úgy döglött, ahogy van. Egy kéz bőven elég összeszámolni, hogy a '99-es évben mennyi igazán jó, színtiszta kalandjátékkal találkozhattunk (még akkor is, ha esetleg hiányozna egy-két ujjunk) A fejlesztők persze próbálkoznak fűvel-fával, hogy életet leheljenek a kalandjátékokba: ennek eredménye az Outcast és az Omikron nevével fémjelzett, igen népszerű kaland/akció hibridek műfaja. Az "ortodox", mindenféle lövöldözéstől, verekedéstől és egyéb ügyességi résztől mentes kalandok terén viszont igencsak gyér a termés. A leginkább a "papucs orrán pamutbojt" jelzővel illethető tétova kísérletek közül két cím emelkedik ki az utóbbi két év terméséből: a Grim Fandango és a Discworld Noir. Amellett, hogy tartják a lelket a játékosokban, Manny Calavera és Lewton, a korongvilági magánnyomozó története a túlélés egy lehetséges útját is mutatja a kalandprogramok számára: a mostanság varázsszónak számító 3D megvalósítást. Ezt a vonalat viszi tovább a Gabriel Knight 3 is – bár amikor Jane Jensen és csapata három éve elkezdte a játék tervezését, még nem sejthették, hogy utolsó mohikán lesz a programjukból.

A pórul járt bébicsősz esete a vámpírokkal

Gabriel Knight, az antikvárium-tulajból lett szellemirtó, a 486-osok hőskorában, a CD-ROM korszak kezdetén mutatkozott be a kalandjátékosoknak egy voodoo-szekta körül bonyolódó horror játékban, majd '95-ben egy hat CD-s interactive movie-ban küzdött Németországban a farkasemberek ellen. Gabriel egy modern kori inkvizítor – saját szakkifejezésével élve shattenjager, azaz shadow hunter, árnyvadász –, vámpírok, vérfarkasok, BKV-ellenőrök és egyéb emberbőrbe bújt szörnyetegek réme, szakmájának talán utolsó jeles képviselője. Mivel ebből nem nagyon lehet megélni, emberünk két világmegváltás között könyveket ír hajmeresztő kalandjairól. A nagyobb élethűség kedvéért a GK-játékok fő tervezője, a kalandjátékok Stephen Kingjeként is emlegetett Jane Jensen ezeket a regényeket a valóságban is megírja, legutóbb éppen Millenium Rising címmel járta meg a bestsellerlistákat.

Legújabb kalandunk kerettörténetét igen eredeti módon a játék mellé csomagolt képregényből hámozhatjuk ki: a móka rutin-megbízásként indul. Gabriel és kvázi-barátnője, Grace egy ősi skót nemesi családnak próbál segíteni. A derék arisztokratákat fura átok sújtja: időnként vámpírok rabolják el a fiúgyermekeiket, akik sápadtan és vérszegényen, de természetesen semmire sem emlékezve ébrednek reggelenként, randa sebekkel nyaktájékon. Testőrök, kutyák, rácsok, páncélajtók mindhiába – az éjjeli látogatókat semmi sem állítja meg. A jelenlegi lord, James herceg is átesett a kellemetlen procedúrán, de csecsemő fiát, Charlest mindenáron meg akarja óvni. A marcona shattenjager így babysitterré avanzsál – na nem túl hosszú időre, mert a gyerkőcöt már az első éjjel elrabolják az orra elől... Hősünk fél Párizson át üldözi a rémeket és egy vasútállomáson utol is éri őket. Sok köszönet azonban nincs az utolérésban, Gabrielt ugyanis a vonaton csúnyán fejbe kólintják valami súlyos és kemény tárggyal, így boldog öntudatlanságban (ráadásul jegy nélkül!) teszi meg útját kalandjaink színhelyéig, a kies Rennes le Chateau kicsiny városkájáig. Mivel a helyi bakter szerint a gyerekrabló vámpírok



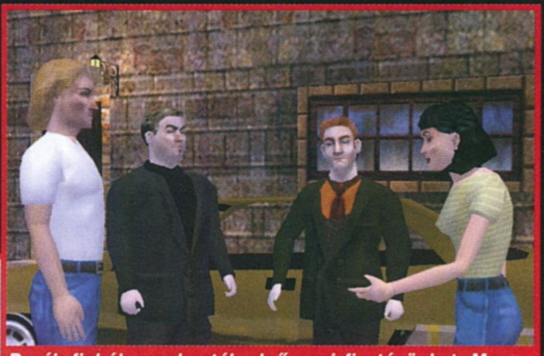
GAB
BLOOD O

★ Magas szőke férfi,n

(?) is itt szálltak le, emberünk eltámolyog a legközelebbi (mellesleg egyetlen) motelig, jól kialussza magát, majd nekiáll a három CD-t és a készítők szerény számításai szerint harmincegynéhány órányi játékidőt felemésztő nyomozásnak.

Gyalog-galopp a Szent Grálért

Rennes le Chateau városát jól kitalálták, ideális hely az okkultizmus kedvelőinek. Az európai történelem utóbbi tizenöt-húsz évszázadának összes misztikuma, elásott kincse, és megoldatlan rejtélye itt fut össze, talán a loch ness-i tó szörnye és a legutóbbi foci VB brazil csapatának csapnivaló döntőbeli játéka kivételével. Lássuk csak: van itt néhány Stonehenge-klón a kelta druidáktól, legendák a Római Birodalom idejéből (állítólag Pilátus és Heródes is erre a vidékre lett száműzve), aztán errefelé alapítottak várost a fél Európát végigdúló vizigót hordák. Őket az egyház által is kénytelen-kelletlen elismert Meroving dinasztia királyai követték egy fél évezred erejéig, majd itt telepedtek le az eretneknek kikiáltott és csaknem teljesen kiirtott katar szekta túlélői, és az Ibériai-félszigetről akkoriban elűzött zsidók. Végül a templomos lovagok nagymesterei is errefelé találtak új otthonra a rend feloszlása után. Ez eddig legalább féltucat potenciális elrejtett kincset jelent, amiből a helyi folklór szerint egyet már meg is találtak. A Sauniére abbé névre hallgató pap valamikor a XIX. század végén egy templom felújítása közben talált valamit. Valamit, amitől egy csapásra hihetetlen gazdag és különc lett, és amitől többek között a pápa és Ferenc József is a városka rendszeres látogatójává vált... Egyesek szerint az abbé magát a Szent Grált lelte meg, mindenesetre a titkát a sírba vitte, és csak annyit mondott a halálos ágyán: *“Rennes le Chateau lakói színtiszta arany tetején élnek évszázadok óta – és még csak észre sem veszik”*. Ráadásul ez még csak az alapfelállás, később a dolgok vészesen összezavarodnak, bejönnek a képbe a szabadkőművesek, a vámpírok, a Bölcsek Köve, lesz Biblia-újraértelmezés, Asmodeus ördögfejedelem földre szállása és persze világmegmentés, ahogy azt kell.



Derék fickók meghozták első napi fizetésünket. Meg az asszonyt is, ha esetleg nem tudnánk elkölteni



“Valahol erre lehet Attila sírja. Sok sikert kívánok a kereséshez...”



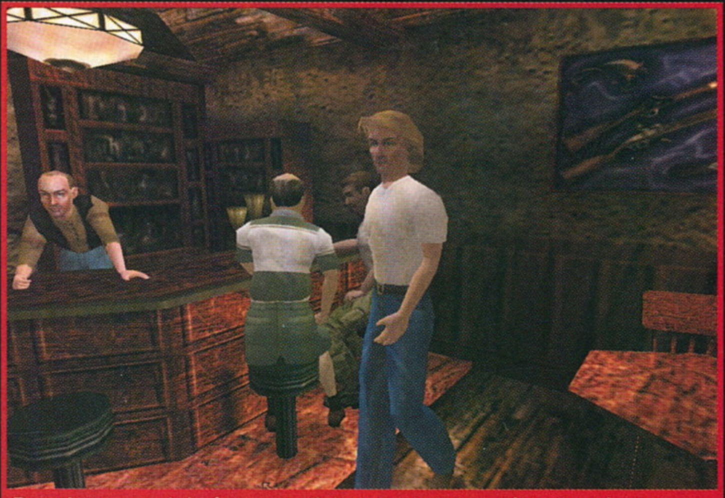
Nini, a Majális az Unicum-reklámból



Helyi szokás szerint motorral érkezünk a kocsmába

Kandi kamera

Az utóbbi hónapokban mindenkit a hideg rázott ki a nagy hangon beharangozott "forradalmian új" 3D-s kalandjátékoktól. A Sierra a mérsékelt sikerű (ejtsd: bukás) King's Quest 8 és a Quest for Glory 5 után tizenkilencre kért lapot egy újabb 3D-s kalanddal. Meglepő módon a GK3-mal sikerült kihúzni az alsót a pakliból: a G-Engine névre keresztelt saját fejlesztésű motor alkalmazása nagyjából a point and click megvalósítás óta a legnagyobb húzás a kalandjátékok történetében! Miről is van szó? Van egy first person shooter-mintára három dimenzióban szépen felépített, lemodellezett világunk poligon-szereplőkkel, nagyjából a Half-Life szintjén megvalósítva, valami hihetetlen részletgazdagsággal. **(Hát azért az a Half-Life kicsit durva volt! – CoVboy)** Van ebben a környezetben egy kameránk, amit (most jön a trükk!) az általunk irányított szereplőtől függetlenül mozgathatunk, gyakorlatilag teljesen szabadon. Benézhetünk a szobák összes sarkába, az ágy alá, a szekrény mögé, az utcán rákönyökölhetünk az utolsó kóbor macska orra hegyére, vagy a házak ablakában a muskátli leveleire. Ha egy szereplő éppen újságot olvas, átkukkanthatunk a válla fölött, és beleolvashatunk a lapba, de akár hősünk nadrágjának varrását is megszemlélhetjük alulnézetből. Kalandjátékban soha nem látott, hihetetlen szabadság hullik ezzel a játékosok ölébe, és persze a készítőkébe is! Nehezen tudom elképzelni azt a játékost, aki a szálloda ajtaján kilépve ne hagyná magára legalább egy fél óra erejéig Gabrielt, hogy céltalanul kóboroljon a városka utcáin a kamerával, össze-vissza forgatva a nézőpontot lappangó operatőri hajlamainak kiélésére, madártávlatból rázoomolgatva minden érdekesnek tűnő dologra. Azok a Tomb Raider-rajongók is megnyugodhatnak, akiknek eleddig soha nem sikerült addig forgatni a nézőpontot, hogy Lara poligon-keblei kerüljenek premier plánba. Itt ez a mutatvány laza ujjgyakorlat – Lara helyett pedig tán megteszi Madeline Buthane, az idegenvezető hölgy, vörös hajzuhataggal és kellemes domborzati viszonyokkal. Az engine-nek azért akadnak gyermekbetegségei is, például simán bele tudunk mászni a kamerával a szereplők testébe, így megvizsgálhatjuk például a gyomruk vagy a fejük tartalmát (és megkönnyebbülve tapasztalhatjuk, amit a kezdetektől fogva sejtettünk: mindkettő üres!). Sajnos kalandjaink színhelye igen kihalt,



Borzalmas ez a krimó: nem tudjuk, hogy kell franciául sört kérni!

RIEL KNIGHT 3

THE SACRED, BLOOD OF THE DAMNED

más játékban, avagy a szentek és az elátkozottak vére nem válik vízzé

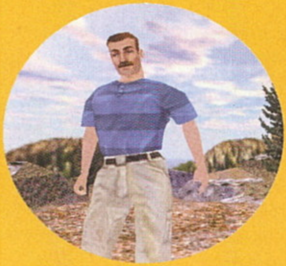
Ki kicsoda Rennes le Chateau-ban?

Franklin Mosely



Gabriel régi cimborája még New Orleans-ból. Saját bevallása szerint vakációzik és kincset keres – ehhez képest viszont gyanúsan sokat érdeklődik Gabriel és Grace dolgai iránt, és nem győzi elégszer felhívni a figyelmünket, hogy senkinek ne áruljuk el rendőr mivoltát (ami egyébként messziről ordít róla). Lehet, hogy ő is nyomoz éppen? Több lenne, mint furcsa egybeesés... A szobájában érdemes körülnézni, szimpatikusan igénytelen.

John Wilkes



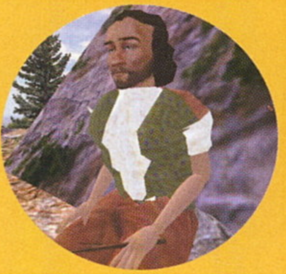
Ausztrál kincsvadász, rettenetes akcentussal és modorral, Grace-t többször is a sikítófrász szélére sodorja kétértelmű ajánlataival. Amellett, hogy roppant beképzelt, és a stílusát leginkább a lópokróchoz lehet hasonlítani, a nyomozás szempontjából érdektelennek tűnik. Egyszerűen nem illene bele a képbe – de lehet, hogy csak jó színész. A kincskeresést igen komolyan nyomja, számítógépesítve és hi-tech cuccokkal felszerelve.

Vittorio Buchelli



Fura olasz figura, akit saját bevallása szerint nem érdekel a kincs, csak a környék történelmi atmoszférája. Hamar gyanússá teszi magát, amikor kiderül, hogy a vonat, amivel elmondása szerint a városba érkezett, nem létezik. Ezen felül időnként rajtakaphatjuk, amint Gabriel után szaglászik. Meglehetősen szórakoztató viszont, hogy minden szereplő másképp ejti a családnevét, ami láthatólag halálra idegesíti.

Emilio Baza



Zárkózott és kicsit őrült mexikói, aki nem beszél senkivel, látszólag nem érdekli sem a vidék, sem a kincs, csak üldögél, néz ki a fejéből, és értelmetlen (?) dolgokat firkálgat. Gabriel igen hamar rajtakapja, amint kihallgatja egy beszélgetését Mosely-val, és onnan kezdve egyre többször bizonyosodik be, hogy élénken érdeklődik hőseink iránt. Ártalmatlan bolondnak tűnik, de ordít róla, hogy többet tud annál, mint amit mutat.

Lady Howard és Estelle Stiles





Egy gazdag és unatkozó középkorú angol arisztokrata hölgy (jóval túl már a másodvirágzásán is, amiről kizárólag ő nem vesz tudomást) és társalkodónője, akik unaloműzésként kincskeresősdit játszanak. Roppant szórakoztató velük beszélgetni, de néha el-elszólják magukat: idővel kiderül, hogy nemcsak saját magukat veszik komolyan. Borzasztóan biztosak abban, hogy tudják, mi a titokzatos kincs, és sziklaszilárdan bíznak benne, hogy meg is találják. A kincskereső túrán aztán kibújik a szög a zsákból: a Le Serpent Rouge című hírhedt röpiratot emlegetik, ami új szálat hoz a cselekménybe. A történet végefelé egyre inkább kétségbeesettnek tűnnek, mintha életbevágó szükségük lenne a kincsre – talán a kalapszalonok emeltek árat...?



Francia nyelvleckét a bennszülött takarítónő sem hajlandó adni

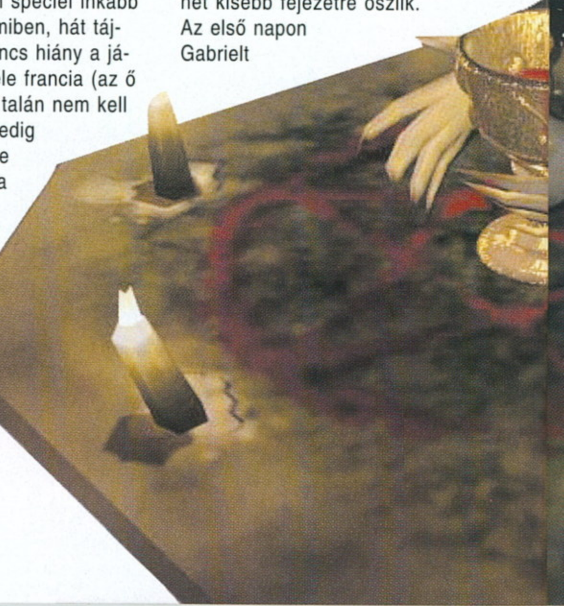
sehol egy járókelő, egy turista vagy bennszülött. Ez kicsit illúzióromboló, de ilyen részletesség mellett nagy szó, hogy az engine akár három-négy szereplőt képes egyszerre mozgatni egy nagyobb nyílt terepen.

A szinkronrendező és egyéb fura állatfajták

A grafikai megvalósítás méltó az engine lehetőségeihez, azaz egészen elsöprő: az animátorok rendesen megdolgoztak a pénzükért. A szereplők előre letárolt mozgásai – például beszélgetés vagy egyéb fix nézőpontos akció közben – roppant élethűek. Az egyik grafikus elmondása szerint a főszereplők több ezer animációja a játék során mind csak egyszer látható, azaz ha például Gabriel a játék során huszonhétszer vakarja meg a hátsóját, azt huszonhétszer külön motion capture-ölték (de szép szó!), hogy ne egyforma sablon-mozdulatokkal untassák a játékosokat! A zene és a hangok eddig is a sorozat erősségeinek számítottak és a harmadik epizódban is egészen kellemesek. A zenét az előző részekhez hasonlóan Robert Holmes szerezte (mellékesen Jane Jensen férje), hangulatos, nem tolakodó, amolyan "valaki csendesen zongorázgat a háttérben"-típusú. Hőseink hangját az első részben már bevált Tim Curry és Charity James kölcsönzi. Curryt sokat kritizálták, hogy nem jól adja vissza Gabriel new orleans-i akcentusát, aminek én speciel inkább örültem, mert ha valamiben, hát tájszólásokban igazán nincs hiány a játékban. A szereplők fele francia (az ő borzalmas kiejtésüket talán nem kell ecsetelni), a többiek pedig legalább négy különféle akcentussal nyomják a szöveget – ez persze tök jó hangulati elem lenne, de most jön a feketeleves: feliratozás ugyan van, de a párbeszédeket nem lehet elismételtetni, és persze mindenki rengeteget dumál. Feliratok nélkül az angol nyelvben harmatosabb kalandorok teljesen esélytelenek, de még a Rigó utca purgatóriumát sikerrel megjárt veteránok is jobban teszik, ha bekapcsolják. A legalább második generációs gyorsítókártyák áldásos hatását nélkülözni kényszerülők számára újabb anyázások forrása lehet, hogy szoftveres renderelésnél néha "megakad a tű" és a szereplők egymás szavába vágva szajkózzák a mondókájukat. Szóval vannak bajok a történet befogadása körül, pedig maga a sztori nagyon jó, simán veri az átlagos hollywoodi kasszasikerek színvonalát, és a nyomasztó hangulat nagyon jól átjön – főleg Gabriel rémálmai és víziói "ütnek" igazán.

Egy hosszú hétvége Dél-Franciaországban

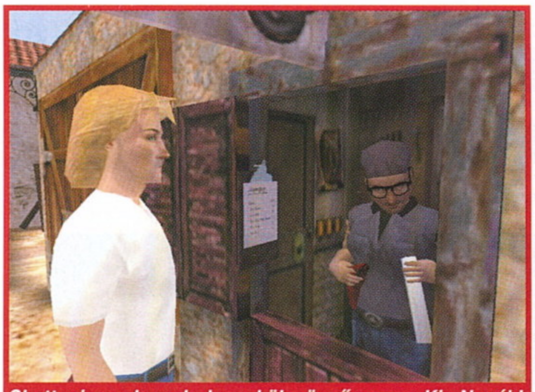
A kaland három nap történéseit követi, ezek egyben a három CD-nek is megfelelnek. A kiindulási alap ugye az, hogy a gyerekrablók a városban rejtőznek, így első számú gyanúsítottjaink a helyi hotel vendégei, akik egy kincskereső túrára érkeztek (helyi turista-nevezetesség, a népeknek párezer frankért mutatnak egy vízigót sírt, meg egy romos templomot), "véletlenül" mindenki éppen akkor, amikor üldözöttjeink is érkeztek. Igazi Agatha Christie-szerű hagyományokat idézve természetesen mindenki folyamatosan roppant gyanúsan viselkedik... Az első két nap öt-öt, míg a harmadik hét kisebb fejezetre oszlik.
Az első napon
Gabrielt



Családi pereputty

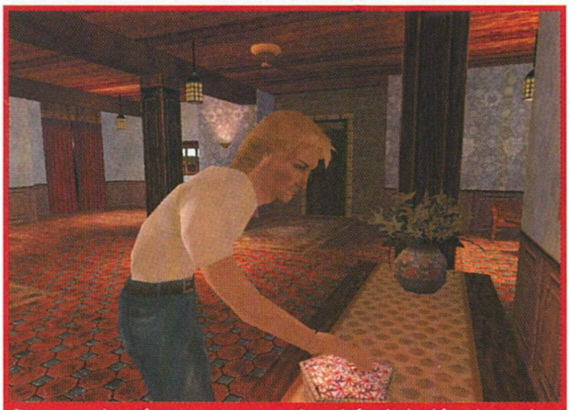
Grim Fandango
A 3D-kalandjátékok doyenje, ami ENNYIRE ugyan nem 3D, viszont – fekete – humorral bővebben tűzdelt. (ld. 576 '98/12 – 98%)

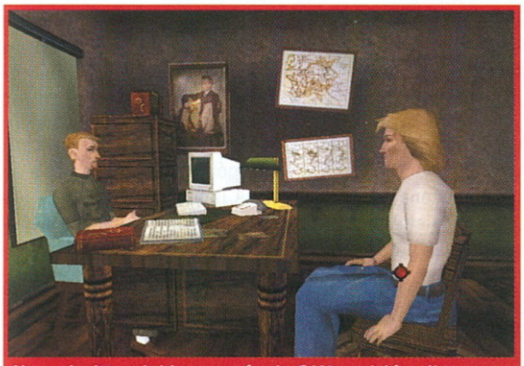
GK2: The Beast Within
A 6 CD-s előd, ami inkább hangulatában, mint kivitelezésében hasonlít a GK3-ra, ugyanis az egész játék egy interaktív film volt, bár ebben a stílusban talán az egyik legjobb. (ld. 576 '96/3 – 89%)


Shattenjager legyek, ha a kölcsönző nem a KimNovák!


Kincskereső Kisködmön modern feldolgozásban

irányítjuk (Grace még a képregény-intróban lemaradt Párizsban, de estére ideér ő is), a második kettőn pedig felváltva a két főhőst. Van egy harmadik "főszereplőnk" is, ez Grace laptopja, és a rajta futó SIDNEY névre keresztelt oprendszer-böngésző-adatbázis-kezelő-fordító-3D modellező csodaprogram. Igen hasznos szerkentyű a nyomozás szempontjából, és mellékesen rengeteg háttérinfót ad az összes okkult témáról, ami csak az egyszeri shattenjager eszébe juthat. Maga a játékmenet a boldog békeidők kalandjátékait idézi, azaz rengeteget kell a többi szereplővel beszélgetni, tárgyakat használni kreatív módon, és rengeteg nyakatekert fejtörőt megoldani. Eleinte nehéz lehet átállni a három dimenzióban való gondolkodásra és irányításra (főleg, mert a kameramozgatás még véletlenül sincs úgy konfigurálva, hogy a quake-es beidegződéseinknek hasznát vegyük), de hamar rutinná válik, hogy egy új helyszínre belépéskor ne csak végigpásztázzuk a képernyőt az egérrel, használható dolgok után kutatva, hanem sokkal látványosabb (és életszerűbb!) módon körbemászkáljunk a kamerával és bekukkantsunk az izgalmasabbnak tűnő helyekre.


A gyermek után nyomozva cukrosbácsit is játszhatunk


Nocsak. Itt valaki egy másolt GK3-mal játszik...

Sajnos itt is megjelenik (vagy hogy stílszerű maradjak: kísért) a kalandjátékok régi átka, miszerint egy problémára kizárólag egy megoldás van, még akkor is, ha esetleg kínálkozna más, logikusabb módszer. Nem ritkán kerülünk olyan helyzetbe, hogy egy olyan probléma megoldásán, vagy tárgy megszerzésén kell órákat ügyködnünk, aminek az égvilágon semmi közük a konkrét nyomozáshoz. Csak egy példa: ahhoz, hogy bejárjuk a város környékét, járműre van szükségünk, van is a hotelnek egy motorkölcsönzője, ahol jutányos áron kapnánk egy mopedet. Csakhogy Gabriel nem hajlandó egy ötven köbcentis tragacsra felülni, neki egy Harley kell, amit viszont csak a kincskereső túrára befizetett vendégek kölcsönözhetnek. A megoldás hihetetlen logikával és egyszerűséggel bír: el kell lopnunk az egyik kincskereső vendég útlevelét, majd macskaszőrt (!) és juharszirupot kell szereznünk, hogy az abból fabrikált álszakállal megtévesszük a kölcsönzős fazont. Az útlevéllopás persze negyedórás procedúra, és ehhez újabb tárgyakat kell szereznünk, amik megszerzéséhez újabb tárgyakat, azok megszerzéséhez meg még újabbakat... Az ilyen ostoba dolgok könnyen kizökkentik a játékost a kellemes, borzongós thriller-hangulatból, és leginkább azokra a régi kalandjátékokra és RPG-kre emlékeztetnek, amikbe kizárólag azért tettek bele idióta labirintusokat, hogy tovább tartson végigvinni a játékot.

Lenni vagy nem lenni?

A Gabriel Knight 3-mal kapcsolatban nemcsak az a kérdés, hogy ki és miért rabolta el az ifjú Charles herceget, vagy hogy mi Rennes le Chateau kincse, hanem az, hogy vajon a hagyományos kalandjátékok műfajának utolsó fellángolását láttuk benne, vagy az új tavasz első fecskéjét. A tömör válasz "fogalmam sincs" lenne, de azért válaszolok bővebben is: egyrészt ha a Monkey Island 3, a Grim Fandango és a Discworld Noir közösen sem tudott életet lehelni a stílusba, a GK3 sem fog. Viszont a megvalósítás van annyira egyedi és jól eltalált, hogy klónokat inspiráljon és divatot teremtsen, még akkor is, ha a GK3 nem igazi tömegtermék, mert elég nehezen emészthető, és a nyelvtudáson kívül nem árt hozzá némi alapműveltség is. Internetes fórumokon többen nem átallották minden idők legjobb kalandjátékának nevezni – hát szerintem azért annyira nem eszik forrón a kását... Mindenesetre egy nagyon jó sztorit kapunk, nagyon jó megvalósítással, és néhány buta hibával, aminek azért minden kalandornak érdemes nekifeküdni, hátha sikerül megtalálni a kérdést a negyvenkettőre!

Hancu



Kotnyél

A GK3 a mostani kalandjáték-szegény időkben tényleg elég kellemes próbálkozásnak számít, bár azért van néhány árnyoldala. A megszokások rabjává vált földi halandó ugyanis nehezen fog megbarátkozni ezzel a "kandi kamerával", amitől a játék gyakorlatilag úgy fest, mintha Gabriel játszana egy külső követő nézetből, míg az operatőrként szolgáló játékos egy first person shooterrel. (Legalábbis az az elképzelés, hogy a szereplő elhajigálja a szemét, és ha minden rendben, akkor utána ballag, számomra nem igazán elfogadható.) A kamera még hagyján, az igazi baj szerintem a hangulatnál kezdődik: totyogunk ide-oda, nem történik semmi, a játékos pedig rövid idő után csendben ásítozni kezd. Erre még ráduplláz a nyugis zene is, ami tényleg remek abból a szempontból, hogy órákon kell hallgatnia a játékosnak, de a játékhoz hasonlóan amolyan Twin Peaks-szerű hangulatot kelt, és ez nálam az elalvás reakciót váltja ki. A Hancu által emlegetett Grim Fandangoban és DW Noirban boldogan rohangáltam körbe-körbe, mert ott peregtek az események (ha más nem, hát elröppent egy új poén) - a GK3-ban inkább illendően bocsánatot kérek, majd elszenderedek egy szembejövő szereplő vállán. Különösebb baj nincs vele, csak engem abszolút nem fogott meg.

CoVboy

külcsín/belbecs

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

summa summarum

A kalandjátékok fejlődésének egy lehetséges útja

végítélet

84%

BATTLEZONE II COMBAT COMMANDER

★ Újabb zónaadag a csatamezőről



Kórház a bázis szélén



A fény, a pompa meg a csillogás



A képlopó bónusza: ASCII-kódtábla a Plútó egén

SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY

Fejlesztő: Pandemic Studios
Kiadó: Activision
website: www.pandemicstudios.com
Minimum konfig: P200, 64MB RAM
Ajánlott konfig: P-II 300, 128MB RAM
3D gyorsító*: Direct3D
Multiplayer: soros, LAN, Internet

Ha egy játék elnyeri a legrangosabb szaklapok kitüntetéseit, jó eséllyel lehet bestseller belőle. Ha ugyanez a játék még a készítésének költségeit sem hozza be, a piac vállrándítva annyit mond: láttunk már ilyet (pl. Heretic II). De ha ugyanebből a játékból folytatást is készítenek, az már több mint furcsa.

A Battlezone példája meglehetősen egyedi a játéktörténelemben. Az Activision tavalyelőtti sikerváományosa – túlzás nélkül mondhatjuk– szenzációsra sikeredett. A harci szimulációk, az akciójátékok és a real-time stratégiák jó tulajdonságait egyesítő program trendet teremtett, és minden játékmagazin az egekig magasztalta (a PC Gamer 93%-ot adott rá, de még a finnyásságáról híres angol PC Format is 91%-ra taksálta). Ennek ellenére a Battlezone a kasszáknál teljesen megbukott. A tengerentúlon eladott példányszám még a százezret sem érte el, de a program kontinensünkön is csúnyán leszerepelt. A nagy buktát egyrészt a (többnyire amerikai) plebs igénytelensége és gondolkodtató játékok iránti közönye magyarázza, másrészt az a tény, hogy a Battlezone elég nehezen kezelhető, bonyolult játék volt. Azóta eltelt két év, a kiadó levonta a konklúziót, és a nagy optimistán elkészített folytatásból kiirtott minden olyan elemet, amely az első rész vesztét okozhatta. Hogy ezt mennyire nem tette jól, az mindjárt kiderül, de előbb ismerkedjünk meg a kerettörténettel.

The Scion sleeps tonight...

A sztori szervesen épít a Battlezone előzményeire: a jenkik és a szovjetek megvívták szupertitkos háborújukat a Naprendszerben, látványos happy enddel zárták a Földön felbukkant idegen nyersanyagért, a biometálért folytatott harcukat, és a brúszvilliszi hagyományokkal ellentétben ezúttal a vörösök mentették meg a világot az amerikaiak meggondolatlan kísérletétől. A nagy békemámorban a két ország egyesítette hadseregét, így született meg az International Space Defense Force (ISDF), amely ettől kezdve a világűr "biztosítására" használta erőforrásait. Az új hivatalnak hamar dolga akadt: vészjeleket fogott a Plútóról, ahol egy – természetesen szupertitkos – ISDF-bázis működött. A kiküldött felderítők azzal a szörnyű hírrel tértek haza, hogy egy barbár idegen faj egyedei, a Scionok támadták meg a bázist, és úgy tűnik, hogy nem bírnak megférni egy galaxisban az emberekkel. Így vette kezdetét az ISDF-Scion rangadó, amelyet a játék mintegy 30 küldetésben foglal össze, részletezve a – nyilván szintén szupertitkos – bolygóközi háború nagyobb ütközeteit. A nemzetközi helyzet természetesen a küldetések teljesítésével tovább fokozódik, fordulatokban sem lesz hiány, és a játék végére az is kiderül, hogy a Scion nem véletlenül jelent angolul "leszármazott"-at.

Misszi jó, misszi rossz

A hadjárat az ISDF oldalán kezdődik, és 14 küldetésen át nem is lesz mód arra, hogy belekóstoljunk a Scion hadviselés fortélyaiba. Ez még nem lenne

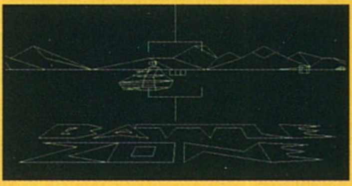


baj, viszont az kifejezetten idegesítő, hogy ebben a 14 küldetésben folyamatosan a játékos szájába rágják a teendőket, gyakorlatilag a játék első harmada egyetlen hatalmas tutorial. Én elhiszem, hogy sokan bonyolultnak tartották a Battlezone-t, és gondolom, a Pandemic Studios is minden irányításbeli finomságot meg akart mutatni a játékosnak – de ez azért túlzás. A hadjárat eleje így egyszerű robotmunkává degradálódott, önálló akcióra nincs is lehetőség, csak a 14. küldetés után (akkor kell eldöntenie a t. játékosnak, hogy melyik fajjal harcol tovább). Sajnos, a későbbi missziókban is előfordul, hogy az "alkotói szabadság" korlátozódik: ne lepődjünk meg, ha bázisépítésünk kellős közepén érkezik egy üzenet, hogy azonnal menjünk el a térkép túlsó végébe, ahol éppen történt valami. Ilyenkor a játékos szépen hátrahagyja a főhadiszállást, elszáguld a kívánt pozícióba, kiosztja az előírt pofonokat, majd visszaszáguld, és megmenti az épülő bázist, amit persze már javában támad egy ellenséges horda. Ettől eltekintve a küldetések élvezhetők, szorosan kapcsolódnak egmáshoz (gyakran az előző küldetésben megépített bázissal kezdjük a következőt), és az egyes bolygóközi helyszínváltásokat is jól megmagyarázzák. Apróbb bakik azért itt is akadnak: például okáért, az egyik küldetést teljesítve tankkal eljuthatunk egy sebesült parancsnokhoz, akihez ki kell ugranunk. Amint odasétálunk hozzá, töltődik is a következő pálya, ahol tovább kell istápolnunk a parancsnokot, ám a tankot már hiába keresnénk, egyszerűen eltűnt.

Egy kis Battlezone-történelem

Az Atari cég a hetvenes évek végén döntötte el, hogy "Future Tank" (a Kispál és a Borz fordításában kb. "Jövőből jövő lövő") néven olyan játékgépet fejleszt, amely új alapokra helyezi a harci szimuláció fogalmát. A projekt 1981 júniusában valósult meg, amikor a játéktermi gépek virágkorának közepén megjelent Battlezone (a készítők végül is emellett a cím mellett döntöttek). Az Atari az első ismert poligon-alapú játékprogrammal örvendeztette meg a nagyérdeműt. A fekete-fehér (vagy inkább fekete-zöld) színű, erősen stilizált tájon (néhány háromszög alakú hegy, egy-két trapézt formázó, pixeleket pipáló vulkán, amiket soha nem lehetett elérni) egyenes vonalakkal felskiccelt tankok és ufók vívták halálos vektorcsatájukat, kocka és gúla alakú tereptárgyakat kerülgetve, vérfagyasztó prüttyögés és vijjogás közepette. A közönség imádta a gépet, mely újfajta stílusával meghódította a játékos szíveket, ugyanakkor előrevetítette a nem is olyan távoli jövő játékait. A próbálkozásnak csak kevés számú követője akadt, ám ezek szinte az összes platformon képviseltették magukat, még Plus4-re is jutott egy szem Mercenary. PC-n 1998-ig kellett várnunk arra, hogy egy játék felélessze a 3D-akciószimulátor műfaját – úgy esett, hogy ez éppen a Battlezone remake-je volt, amelyet éppen két éve adott ki az Activision. A feltámadás fényes és csendes volt: a zseniális Battlezone ott tündökölt a monitorokon – és senki nem volt rá kíváncsi, még a gyártási költségeit sem hozta be. Színre lépésével viszont új trendet teremtett, és az azóta is fel-felbukkanó klónok egyre inkább elfogadtatják a közönséggel a műfajt. A Battlezone 2 kifejezetten a "non-core gamerek" felé nyitott, úgyhogy biztosak lehetünk abban, hogy ezzel a történet még nem ért véget.







Bevált recepten...

Maga a játék tehát jóval kötöttebb lett, de a lényeg nem változott: továbbra is a harcok sűrűjében leszünk, továbbra is first person nézetből látjuk a 3D-csatateret, és továbbra is a jobb alsó sarok radarja segít majd eligazítani a térképen. A fejlesztők ezen a téren – nagyon helyesen – csak apróbb változtatásokat eszközöltek, elsősorban az irányításnál. A kezelőfelület és az egységek irányítása ugyanis leegyszerűsödött, sikerült kevesebb billentyűbe belesűríteni a funkciókat, és – akárcsak az első részben – diszkrét kis ikonok és szövegek jelzik az éppen elérhető funkciókat. A Battlezone egyik nagy hibáját is sikerült kiküszöbölni, ugyanis most már nem szükséges látnunk azokat az egységeket, amelyeknek parancsolni szeretnénk: több kilométer távolságból is dirigálhatjuk harctársainkat (akár konkrét célpont elleni támadást is intézhetünk). A játékmenetben is csak apróbb változtatások történtek. Például most már nem gyűjteni kell a nyersanyagul szolgáló biometált, hanem elég, ha egy munkást ráállítunk egy biometál-telepre, és körbevesszük néhány védelmi löveggel. Ez mondjuk erősen emlékeztet a Warzone 2100 megoldására, de kétségtelenül jót tett a játéknak: jobban koncentrálhatunk a hadmozdulatokra, ami egy Battlezone-kaliberű játéknál nem éppen hátrány.



A távcsőben egy Scion spion, aki hamarosan halottkém lesz

...ne változtass!

Az elődben jól működő játékelemek megőrzését az egységek tekintetében sajnálatos módon nem tartották követendő példának a készítők. A teljes egységtár lecserélődött, így kár keresnünk Battlezone-ból megszokott tankokat, vöröscsillagos repülőket, vagy akár lépegetőket (pedig a Golemet szívesen kipróbáltam volna a Scionok ellen). Új szelek fújnak: egyennarancssárga, csillogó ISDF-egységek és egyenlila Scion-szimpatizánsok



Hoppá! Ezt az adagot majdnem egy cimbibe küldtem





Monsta Zolee a helyi faunából épp a kartell egyik tagját kezdi ízlelgetni

nyomulnak egymás ellen, sehol egy ütött-kopott, életszagú felület. Összesen mintegy 30 féle tank, légpárnás, repülő, és rakétavető boldogítja a feleket a játék során (a repülő egységek kivételével mind "meglovagolható", még az álló lövegek is), plusz a fejenként egy darab parancsnok. A parancsnok ezúttal is a játék legértékesebb egysége, és nemcsak azért, mert halálával véget ér a játék, hanem mert éppen használt járművéből kiszállva csak ő képes véghezvinni bizonyos feladatokat (szabotázsakciók, magánküldetések, tápok szerzése, robbantások, stb.). A Scion parancsnoknak egyébként jóval könnyebb dolga van, mivel neki nem kell járművet váltania. A Scion harcigépek ugyanis képesek átalakulni, felvehetik egy másik Scion gép alakját, annak minden fizikai tulajdonságával és képességével – mondanom sem kell, hogy ez elég komoly ütőkártya a Scionok kezében. Az egységek mellett a halált okozó játékszerek is megváltoztak, minden különösebb fantázia nélkül: lézerek, puskák, célkövető rakéták, területre ható halálosztó szerkentyűk kaptak helyet az arzenálban, tehát minden, ami egy ilyen jellegű játékban kötelező (vagy 25 fajta), új effektek, de semmi új ötlet. Egyedül a távcsöves puska visz némi poént a játékba: használatával messziről el lehet találni az ellenséges egységek érzékeny pontját, amelyek ettől "megbolondulnak", és átvehetjük felettük az irányítást. A fegyvereket hordozó egységek amúgy tetszetősek, irányítási tulajdonságaik, fizikájuk, ha alig észrevehetően is, de eltér egymástól, de valahogy nem adják vissza ugyanazt a feelinget, mint a Battlezone ütött-kopott usankásai.

AI-jjajjajj!

Sajnálatos módon a Battlezone legnagyobb negatívuma, a gyengécske AI is megmaradt a második részben, sőt, talán még tovább romlott. A beharangozó előzetesekkel ellentétben a gépi ellenfél és az útkereső algoritmus nagyon buta, nyomába sem ér a szintén 3D-tereppel machináló Warzone 2100 mesterséges intelligenciájának. Ha magunkhoz rendelünk egy osztagot, az a legrövidebb úton jön el hozzánk, még akkor is, ha az az út egy ellenséges bázison vezet át. Ha kilövünk egy ellenséges gépet, akkor annak pilótája sikeres katapultálás után sem takarodik haza a jó édes anyahajójára, hanem egy szál csúzlival nekimegy a bázisunknak vagy a tankunknak. Ha valahol visszaverjük a gépet, nem tanul a hibájából, újra próbálkozik ugyanott. A beígért fejlődésnek nincs sok nyoma: az igaz, hogy az ellenséges járművek túlerő láttán hátrálnak egy kicsit, meg az is igaz, hogy a gépi egységek most már oldalazni is tudnak, de ez manap-ság már nem túl nagy durranás.



Ilyen szép, amikor közvetlen közelről lőnek arcon

Versenymotor

Szerencsére azért jó momentumok is akadnak a Battlezone II-ben. Jóllehet, a játék az első rész engine-jét használja, jelentős tupírozáson, bővítésen esett át. Ennek köszönhetően a motor már nem csak 256 színű palettát képes kezelni, hanem gyakorlatilag korlát nélkülit, a táj simább és szebb, a 3D-effektek zöme már real-time számolt (többszörös lens flare, volumetrikus fények, stb.), a 6 különböző bolygófelszín pedig sokkal változatosabb (eleve mind más fizikájú) – mindebből következik, hogy természetesen a gépigény is nagyobb. Most már – sokak örömére felrobbantható – tereptárgyakkal is találkozhatunk, drótkerítések, hidak, betonbunkerek és földalatti alagutak, vagy éppen tavak, erdők, madarak és állatok teszik hitelesebbé a helyszíneket. (Az állatkák esetenként részt vesznek a harcban is. A kedvencem, egy karmos-agyaras rettenet például rendszeresen elfogyasztja a jármű nélkül közlekedőket.) A különböző időjárási viszonyok is sokat dobnak a hangulaton: köd, vihar és többféle intenzitású eső nehezítik életünket, de éjszakai bevetésre is alkalom nyílik. Ha víz alá megyünk (néhány egységgel megtehetjük), a homály a mélységgel együtt nő, az egységek lámpái real-time fényforrásként funkcionálnak, a lánctalpas egységek talpa a menetiránynak megfelelően forog, a gyalogosok mutatós, csontváz-modellen alapuló animációt prezentálnak – egyszóval az engine mindent tud, ami csak elvárható tőle. Egyedül az ütközés-kezeléssel vannak még gondok, legalábbis én igencsak ráncoltam a homlokom, amikor áthajtottam egy drótkerítésen, anélkül, hogy az ledőlt volna, és én sem estem szét apró kockákra.

Multi-dő

Mint minden valamirevaló stratégia, a Battlezone II is rendelkezik multiplayer opcióval, ahol az előző rész deathmatch stílusú és stratéga-orientált meccsei mellett capture the flag-et és teamplayt is választhat az a maximum 6 delikvens, aki egy közös játékhoz szeretne csatlakozni. Multiban természetesen mindkét faj választható, de a játékegyensúllyal itt is gondok vannak: számomra a Scionok egy pöttyet erősebbnek tűntek, nagyobb szabadságuk miatt (átalakulhatnak, bárhova építhetnek, stb.). Egy futó játékhoz bármikor lehet csatlakozni, ami elvileg lehetővé teszi azt, hogy a szerverjátékos jól feltápoljon, mielőtt a többiek csatlakoznak hozzá, de hát persze egy ilyen lehetőséggel bizonyára senki nem élne vissza... Egyébként pedig nem nagyon javaslom a Battlezone II-t baráti körben elkövetett virtuális erőpróbákhoz. Ezt a játékot szerintem nem többjátékos üzemmódra találták ki: nagyon le tud ülni az akció, és az idő múlásával egyre nagyobb az állóháborúk kialakulásának valószínűsége. Egyszer-kétszer érdemes azért kipróbálni, de csak a kuriózum kedvéért.



Az aggresszorok hajója eltakarodik

Hangulatjelentés

Furcsa egy játék ez a Battlezone II. Csillog-villog, de tele van idétlen hiányosságokkal, amelyek orvoslása nem tartott volna tovább plusz egy hónap fejlesztésnél (amúgy is későben volt). Ráadásul, néhány kisebb bug is benne maradt a játékban, a 11-es küldetés sikeres teljesítését nem mindig ismeri fel a program (készül a patch). Én személy szerint mégis azt fájlalom a legjobban, hogy atmoszféra és feeling tekintetében a készítők letértek a Battlezone által – lánctalpakkal – taposott ösvényről, és a heroikus zeneszóval kísért, hangulatos vörös-jenki partikat felváltották az n+1-edszer feldolgozott, ember-alien konfliktusok, amelyek hibáiknak köszönhetően játékélmény szempontjából jóval kisebb értékűek, mint a nagy elődküldetései. A BZ 2 mégis nagyobb sikerre számíthat, mint az első rész, mert ebben a formában – nem szép ilyet mondani, de – jobban igazodik a tömegigényhez. Nem klasszikus réteg-játék, "csak" egy jó akciószimulátor.

Stöki

Rokon lelkek

Battlezone
A kedves papa. Két év alatt már kicsit elavult, de még ma is remek játéknak számít. (ld. 576 '98/4 – 88%)

Warzone 2100
Az egyik legjobb BZ-utánzat, ami bemutatta, hogy milyen is az, ha egy C&C-klón valóban teljesen 3D. (ld. 576 '99/5 – 92%)

Machines
Kissé sajátos utánzat, múlékony sikerrel. (ld. 576 '99/7 – 80%)

külcsín/belbecs

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

summa summarum

Szebb és könnyebb, de nem jobb, mint az első rész

végítélet

83%

INTERNET

KORLÁTLAN ELŐFIZETÉS
3000,- FT/HÓ

ACOMP Base

Intel® Celeron processzorral
- 32MB SDRAM 100 MHz
- 8.7GB EIDE Ultra DMA HDD
- CD-ROM 40x meghajtó
- 1.44MB Floppy Disk Drive
- On-Board videókártya max. 8MB RAM
- SoundBlaster 16 kompatibilis hangkártya
- Ethernet hálózati kártya 10/100Mbit
- Fax modem 56kbps V90
- AT minitorony
- Microsoft kompatibilis egér
- Win95 Angol vagy Magyar billentyűzet

Celeron 400MHz — Nettó ár: 89.900 Ft
Celeron 500MHz — Nettó ár: 106.900 Ft

ACOMP Xplorer

Intel® Celeron processzorral
- ABIT BE6 II alaplap. Ultra DMA66
- 64MB SDRAM 100 MHz
- 12.9GB EIDE Ultra DMA HDD
- DVD 6x / 32x meghajtó
- 1.44MB Floppy Disk Drive
- Riva TNT2 VANTA videókártya 32MB RAM
- SoundBlaster 128 PCI hangkártya
- ATX miditorony
- Microsoft kompatibilis egér
- Win95 Angol vagy Magyar billentyűzet

Celeron 400MHz — Nettó ár: 164.900 Ft
Celeron 500MHz — Nettó ár: 181.900 Ft

ACOMP Zenith

Intel® Pentium® III processzorral
- ABIT BE6 II alaplap. Ultra DMA66
- 128MB SDRAM 100MHz
- 18.2GB EIDE Ultra DMA66 HDD
- DVD 6x / 32x meghajtó
- 1.44MB Floppy Disk Drive
- RIVA TNT2 Ultra TV-OUT videókártya 32MB
- SoundBlaster Live! value hangkártya
- Fax modem 56kbps V90
- ATX miditorony
- Microsoft kompatibilis egér
- Win95 Angol vagy Magyar billentyűzet

Celeron 500MHz — Nettó ár: 229.900 Ft
Pentium III 600MHz — Nettó ár: 299.900 Ft

A fenti konfigurációkhoz nálunk vásárolt Windows98 esetén 1 hónap korlátlan internet elérést adunk ajándékba.



Az ACOMP Zenith az Intel Pentium III processzorral elérhető legnagyobb teljesítményt nyújtja. Minden, amit Ön csak elképzelhet, belekerült a gépbe egy szenzációs árfekvés mellett. A legújabb technikát képviselő DVD meghajtó, az egyik leggyorsabb TV kimenetes 32MB-os VGA kártya a Riva TNT2 Ultra, a hangkártyák csúcsa a SoundBlaster Live!, minden feladatra elegendő gyors elérésű 128MB memória, hatalmas 18.2GB-os merevlemez és nem utolsó sorban az ABIT legjobb alaplapja, mely a szuper gyors Ultra DMA 66-os merevlemezeket is kezeli: a BE6 II. A gép átvételekor már minden készen áll az azonnali munkára. Vásároljon nálunk Windows 98-at és ajándékba 1 hónap korlátlanul használható Internet előfizetést adunk. DVD filmeit nem csak a monitoron nézheti, hanem a TV kimenet használatával bármely televízión is. A gép a kedvezőbb vételár érdekében Celeron 500MHz-es processzorral is megvásárolható.

Az ACOMP Xplorer egy optimálisan kialakított játék- és munkagép. Gyors 64MB memóriája és 12.9GB merevlemez kapacitása elengedhetetlen a programok futtatásához. Nagy teljesítményű Riva TNT2 Vanta 32MB-os videokártyája, éles és kifogástalan képet biztosít minden alkalmazásban. A gép DVD meghajtót és eredeti SoundBlaster 128 hangkártyát tartalmaz, hogy Ön hazavihesse otthonába a mozi varázsát. A rendszer alapját az ABIT legjobb alaplapja: a BE6 II képezi.

Az ACOMP Base egy döbbenetesen kedvező árfekvésű, mindennel felszerelt konfigurációnk. A gépet Intel® Celeron processzorral ajánljuk, 400 vagy 500MHz-es változatban. A beépített 40x CD-ROM, az 56Kbps fax modem és a hálózati kártya egy komplett rendszert alkot. A gép 8.7GB-os merevlemeze elegendő kapacitású bármely program számára.
Ezzel a géppel azonnal elérheti az Internetet, faxot küldhet és fogadhat, de akár egy többgépes hálózat része is lehet!

Természetesen mindhárom gépünk „Year 2001" kompatibilis!

intel inside pentium® III — intel inside celeron™ PROCESSOR

Nyitvatartás: Hétfő-Péntek: 9.00-17.00, Szombat-Vasárnap: ZÁRVA
A PÓLUS CENTERBEN a hét minden napján 10-20 óráig, Vasárnap 10-18 óráig
Áraink az ÁFÁ-t nem tartalmazzák. Az árak változtatásának jogát fenntartjuk.

ACOMP PEST: 1134 Budapest, Róbert Károly krt. 68. Tel./Fax: 339-5647, 339-5648

Internet: www.acomp.hu **Faxbank: 2-333-666/1477##**

ACOMP Számítástechnikai Kft.

AGE OF WONDERS

★ A legjobb játék, amivel nem játszik a kutya sem?!

SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY
Fejlesztő: Epic Megagames
Kiadó: Gathering of Developers
website: www.ageofwonders.com
Minimum konfig: P166, 32MB RAM
Ajánlott konfig: P266, 64MB RAM
3D gyorsító: –
Multiplayer: PBEM, LAN, Internet

A "jótól lopni nem szégyen" mondás már jó ideje ott kering a játékfejlesztők pákosztos buksijában. Lara néni és a Quake esetében meglehetősen nyilvánvaló e folyamat, ám szép lassan a Heroes of Might and Magicet is utolérte e gyászos sors. Ez persze nem baj. Sőt, az erősen Heroesra hajazó játékelőzeteseket nézegetve határozottan élveteg vigyor szokott arcomon elterülni. E nem túl étvágygerjesztő pillanat legutóbb az Age of Wondersnél esett meg, aminek családfája még csak véletlenül sem lehet kérdéses. (Illetve nagyon is kérdéses, de ez csak a későbbiekben derül ki.) Bárhogy is legyen, a programozó urak ezúttal telibe találták azt a bizonyos céltáblát. Holott a szerep- és stratégiai játékok emészthető formába történő ötvözésébe már sok jónevű csapatnak beletört a bicskája – az Age of Wonders azonban egy igen másnapos és igen álmos tesztelő ösztönös rosszindulatával is



Egy takaros kis hobbit város, ami éppen Velencét játszik

elbírt. Akad ugyan egy-két támadható pontja is a programnak, mindent összevetve azonban a maga műfajában igencsak a toplisták éle felé kacsingat a drága, még ha az egyik legnagyobb online játékmagazin, a Gamespot szavazásán el is nyerte a kétes értékű *"A legjobb játék, amivel a kutya sem játszott"*-díjat.

Lopez Bt.

Mikor először szemügyre vettem vizsgálódásunk tárgyát, azonali hatállyal a "Heroes 3-klónok" dossziéjába iktattam. Mint később kiderült, ez elhamarkodott lépés volt. Kissé belemelegedve a játékba rá kellett jönnöm, hogy akad még egy-két távoli rokon. A városok fejlesztése és a politikai rendszer kísértetiesen hasonlít

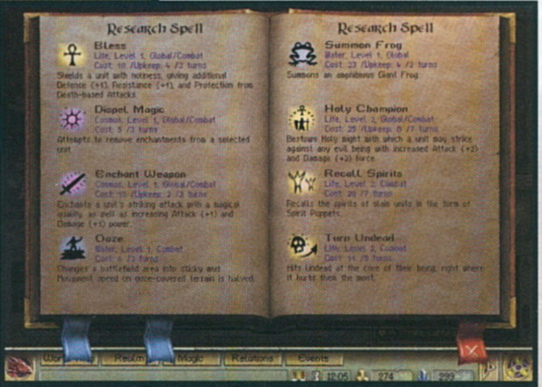


Érdekes. Én ezt a hőst láttam már a Nyugati aluljáróban

Warlords III-ra, míg az ütközetek lefolyása, illetve a hősök "menedzselése" inkább a Masters of Magicre emlékeztet. Az Epic/Triumph duó nyúlásügyi részlege alapos munkát végzett: a műfaj szinte minden klasszikusától igyekeztek a legjobb ötleteket ellopni, s ez többé-kevésbé sikerült is.

A háttértörténet, ha nem is túl eredeti, de legalább hangulatos. Eszerint az Elf Királyság békés hétköznapjait nem mindennapi esemény szakítja meg: egy nagy halom szociopata kreatúra ront elő a tenger irányából, s békés körutat tesznek a hegyesfülűek szent völgyében. E szimpatikus úriemberek lennének az emberek, s mint általában, most is sikeresen pacifikálják a barbárokat. Maga a történet a túlélő elfek két szektájának küzdelmét és az elveszett földre való hazatérést dolgozza fel. Az elf király, Inioch két utódja is túlélte a véres időket: Julia, az erdőkben kóricáló aranyos kis erdei elfek megtestesítője és Meandor, az elátkozott barlangok mélyén sunnyogó sötét elfek vezetője. A két vezér célja ugyan megegyezik (vissza a szülőföldre!), ám az ehhez vezető útról ugyancsak eltérő nézeteket vallanak. Olyannyira, hogy a kezdeti ellenszenv hamarosan véres polgárháborúvá fajul – márpedig egy ilyen szép, össznépi hirigből a kontinens többi intelligens (azaz hadra fogható) népe sem maradhat ki.

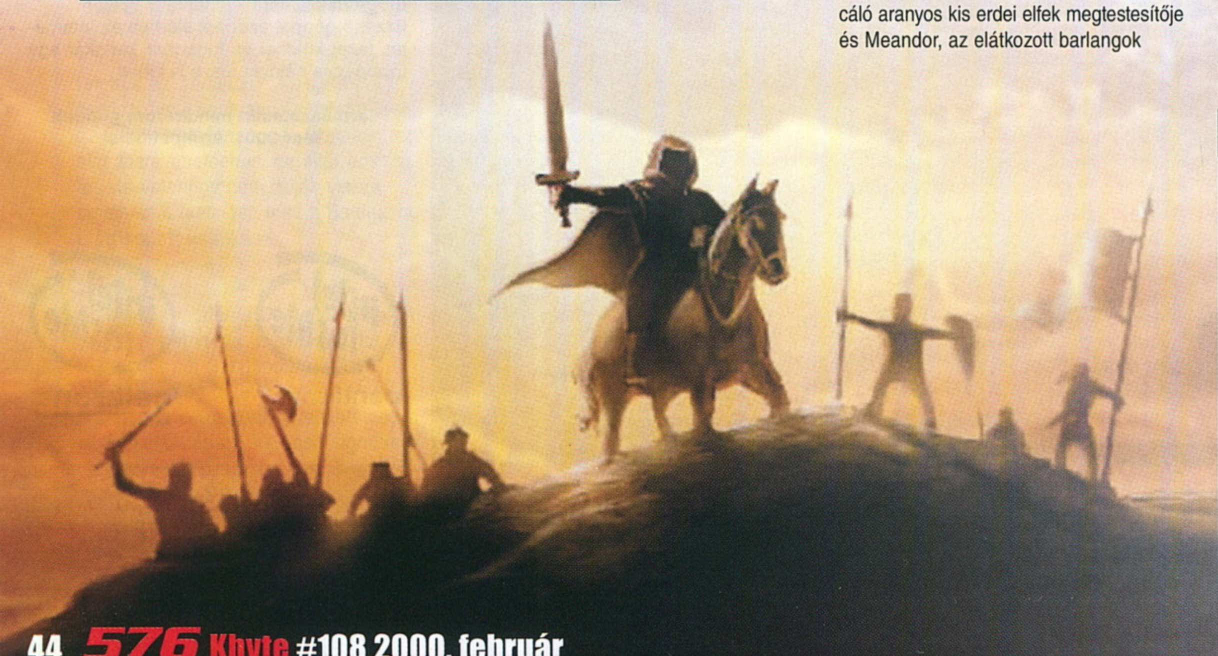
Ez lenne tehát az alapfelállás, végső célunk a térkép távoli, keleti sarkában megbúvó völgy elérése lesz. Kellemes húzás, hogy az ide vezető út mikéntje csakis rajtunk múlik. Mi dönthetjük el, hogy mely népekkel fogunk össze és melyeket



A félelmetes bűvigék közül különösen vonzó a békaidézés

pusztítjuk el, ami – elvileg legalább is – igen jót tesz majd a hosszú távú élvezhetőségnek. Ez a törekvés egyébként a játék egészére jellemző, mind a hadjáratok (épphogy többes szám: mindkét félhez 1, azaz egy darab tartozik), mind a hősök fejlődése, mind pedig a fajok tekintélyes száma szinte hipnotikusan susogja fülünkbe: játssz még velem, variálható vagyok, játssz még velem...

Még egy apróság: a játékhoz a legújabb divatnak megfelelően mellékeltek egy kompakt kis küldetésszerkesztőt, amivel ki-ki kedve szerint kiélheti a szürke hétköznapok minden frusztrációját. Akinek pedig ez sem elég, az Interneten szétnézve térképek és küldetések egész hegyeit töltheti le. Jómagam több, igen korrekt site-ra is leltem, ahol méret szerint válogathattak az időmilliomosok a pályák között. Hát kérem: lehet kutakodni.



Rokon lelkek

Heroes of Might and Magic III
Műfajában az örök etalon, még a kicsit fapados 2D grafika és öregecske megoldásai ellenére is. (ld. *576* '99/5 – 95%)

Warlords III
A fantasy-stratégák egyik dédelgetett kedvence, bár rút kinézete nem tett jót eladási statisztikáinak. (ld. *576* '97/10 – 85%)

Lords of Magic
Nagypályás Heroes-koppintás, remek hangulattal. (ld. *576* '98/3 – 93%)

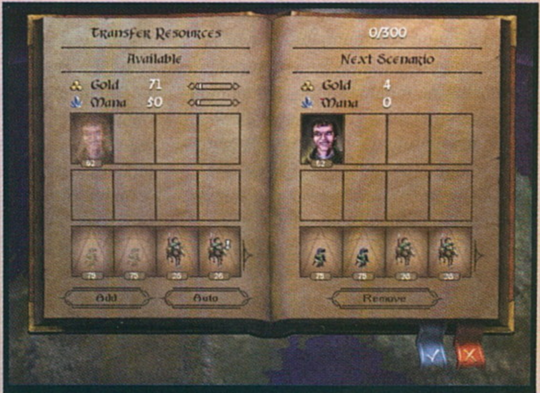
Fajok & hősök

A már emlegetett fajokból akad egy pár, szám szerint tizenkettő. Saját városokkal, csapatokkal és hősökkel. Yikes! A szokásos fantasy-toposzokon kívül (orkok, goblinok, emberek, elfek stb.) akad egy-két határozottan egzotikus kompánia is, mint például a Frostlingek (tundralakó népség, néhány egészen különös állatkával fűszerezve) vagy a halflingok szörnyű hordái. A Warlordsból is ismert megoldás, hogy az egyes fajok változatos módon viszonyulnak egymáshoz. Ez egyrészt a politikai manővereknél számít sokat: egy élőholt-törpe koalíció összehozása például igen problémásnak ígérkezik. A pillanatnyi politikai helyzetet egyébként saját huncutságaink is komolyan befolyásolhatják, mert egy adott fajhoz tartozó város lerombolása után például követeinket jó darabig igen hűvös fogadtatásban részesítik. Emellett a megszállt városok lakosságának kedélyállapotát is nagymértékben meghatározzák a faji előítéletek, ami rosszabb esetben lázongást, illetve új seregek felállításakor irreálisan drága gyártási költséget és alacsony morált eredményez. Egyetlen megoldás kínálkozik az efféle polgári engedetlenség letörésére: a Nagy Bajuszos Testvér által is előszeretettel alkalmazott erőszakos betelepítések. Az alapelv egyszerű: a lázongó városba vezényeljünk át egy másik, baráti faj lakta település egyedeit, s a közhangulat máris idillivé válik. Hogy az őslakosokkal vajon mi történik, inkább ne feszegessük – az efféle ízetlen kérdések úgysem bírnak különösebb jelentőséggel. Kellemetlen kísérőjelenség, hogy az efféle átszervezések ideje alatt nem igazán tudunk építkezni, ám hosszú távon még így is megéri a dolog. Némi mértékletesség viszont ilyenkor sem árt, mivel egy-egy ilyen manőver drasztikusan csökkenti népszerűségünket az érintett kompánia körében, ami más városokban nyílt lázadásokhoz vezet. Ezek a felkelések egyébként rendkívül idegesítőek tudnak lenni, mivel a helyőrség minden ütközet nélkül kiszorul a városon kívülre, úgyhogy nagyobb települések esetén már lehet is készíteni az ostromgépeket.

Ami hőseinket illeti, itt igencsak visszaköszönnek a Heroes-hagyományok. Mindenkire adott mennyiségű és típusú ereklyét pakolhatunk, ezek alkalomadtán igen komoly bónuszokkal kényeztetik az illetőt.



Goblinok és halflingek mérkőzését vegyétek fix kettesre



A takarékos hadvezér a következő csatára is "átspájzol"

(Jujj, mekkora közhelyet sikerült összehoznom!) A fiúk/lányok amúgy folyamatosan fejődnek, s egy-egy szintlépéskor adott mennyiségű pontot oszthatnak szét karakterisztikáik és képességeik között. Hál'Istennek a Heroes véletlenszerűen kisorsolt képességei itt nem köszönnek vissza, ki-ki kedvére való héroszokat eszkábálhat össze. Tapasztalati pontokat a diadallal végződött ütközetekért inkasszálhatunk, bár ezekkel nem bánik túl bőkezűen a program. Mondhatni piszok nehéz a fejlődés, ezért a verejtékes munkával feltápolt hőseinkre úgy kell vigyáznunk, mint a szemünk fényére. Kasztok egyébként nincsenek, csakis a szintlépésekkor kapott pontok szétosztásán múlik, hogy a fickó bősz barbár vagy elmés varázsló lesz. Az viszont itt is igaz, hogy a sereg ütőerejét *alapvetően* befolyásolja a vezér szintje és képességei.



A mágikus menedzsmentben készülő varázslat felkeltheti egyes utazási irodák figyelmét is: véletlenszerű teleport!

Csak zárójelben jegyzem meg, hogy minden hadjáratban illetve küldetésben van egy központi hős, akinek a halála a játék végét is jelenti – nyilván ő az, aki mellé érdemes igen komoly testőrséget rendelni. Mint ahogy azt sem árt figyelembe venni, hogy hőseink, katonáink és megmaradt nyersanyagunk egy részét "továbbvihetjük" a későbbi ütközetekbe is. Egy-egy marconább bajnok halála után tehát érdemes a sportszerűtlen, ám nagyhatalmú "load game" ereklyéhez folyamodnunk. Hősökből egyébként sosem elég – ha csak lehetőségünk nyílik rá, folyamatosan bővítsük bajnokaink táborát. Érdemes mindenkit egy adott feladatra specializálni, pl. külön felderítőket, varázslókat és hadvezéreket kitenyészteni. Az efféle húzásokat az Age sokszínű és szabadon kombinálható fejődési rendszere maximálisan támogatja, úgyhogy erősen ajánlott a kézikönyv képességlistájának végignyálazása.

Nem szóltam még a varázslatokról, holott ezek igen viccesre sikeredtek. Közel száz, összesen hét szférába sorolt bűvige közül válogathatunk. A választék nemcsak nagy, hanem igen változatos is: a szokásos, harcban használatos varázslatokon kívül egész sor egyéb kedvességgel is meglephetjük az ellent. Különösen tetszett a gonosz lények útját blokkoló Szent Erdő, illetve a hosszú felderítő utakat alaposan lerövidítő, Véletlenszerű Teleport. Az igazat megvallva – sújtson le rám a Heroes-fanok illuminátusa – az Age of Wonders varázslatai sokkal színesebbek és jobban használhatóak, mint eddig bármelyik, hasonló kategóriájú játékban. Érdekes csavar az is, hogy minden varázslatszférának megvan a maga ellenpárja (tűz-víz, föld-levegő, élet-halál), s mindkettőben a hős nem lehet jártas. Magyarán szólva bajnokunk nem tud egyszerre angyali áldást szórni és élőhalott hordákat idézni. Bezony. Ősmágusi ámokfutásunknak korlátot szabhat még a varázslatokhoz szükséges mana is, melyet elsősorban a vadonban megbúvó manakutak, másodsorban pedig életben lévő hőseink termelnek. Arra mindenesetre ki-ki készüljön fel, hogy a Heroeshoz képest sokkal nehezebb és kínosabb feladat egy igazán életképes varázslót összehozni. Nem elég, hogy a fejlődés lassú és veszélyes, mindezt tetézi, hogy a varázslatokat egyenként kell kifejlesztenünk hőseink számára – mégpedig manánk folyamatos felhasználásával.

Városok

A győzelem szempontjából kulcsfontosságú építmények, bár jelentőségük korántsem akkora, mint a már eddig is sokat emlegetett Heroesban. Már volt szó a városok faji hovatartozásával kapcsolatos problémákról, úgyhogy ezeket nem ragoznám tovább. A települések az esetek túlnyomó részében némi pénzmagért cserébe állnak be dicső lobogónk alá, bár akadnak renitensek is – na, ezeket lehet majd jól megostromolni. A városoknak négy különböző fejlettségi fokozatuk van, ettől függ az adott helyen gyártható egységek listája, valamint a körönkénti adó is. Magától értetődő, hogy érdemes a lehető legrövidebb időn belül felfejleszteni városainkat, még ha ez időlegesen le is apasztja kincstárunkat. Na persze ennyire nem lesz egyszerű a dolog, mivel minden település csak egy bizonyos szintig fejlődhet. Ez egyébként a méret függvénye: az egyetlen mezőt elfoglaló városokat egyáltalán nem fejleszthetjük, míg a négy mezőn terpeszkedőket akár negyedik szintre is feltuningolhatjuk. Fontos szabály: a városokban *mindig* tartsunk megfelelő helyőrséget, az AI ugyanis nemcsak jól, hanem agresszívan is játszik. Legalább is normál fokozattól felfelé – ilyenkor már nem engedhetjük meg magunknak a gyengén védett várak luxusát. Külön kellemetlenséget jelentenek a morózus



Családi mosolyalbum, ahol nemcsak a barátok, hanem az ellenségek is feltűnnek



városokban jelentkező, az előbbiekben már boncolgatott lázongások, melyek leverése rengeteg időt és nyersanyagot emészthet fel. A helyőrségeken tehát nem érdemes spórolni, érdemes legalább 2-3 gyengébb egységet tartani az efféle zűrös területeken. Nagy ötlet, hogy a városok környékén lévő termőterületek elfoglalásával (á la Civilization) a begyűjtött adó mennyisége drasztikus zuhanásba kezd. Ez is egy mód arra, hogy az ellenséges hadakat kicsalogassuk a jól kiépített kis búvóhelyükről – bár az igazat megvallva én nemigen szoktam efféle manőverekkel pepecselni. Ami viszont nem tetszett, az a városban felhúzható épületek gyér választéka. Mondjuk ilyesmi nincs is: fejleszthetjük a várost, építhetünk falat, kereskedhetünk… nagyjából ennyi. Mit mondjak, ennél azért lehetne egy kicsit érdekesebb is a dolog. Még egy apróság: a legyártott egységek fenntartási költsége igen komoly összegeket kóstál, tehát a gyengébb vagy használhatatlan bandákat nyugodt szívvel eresszük szélnek.

A játék egyik döntő mozzanata, hogy milyen gyorsan sikerül a baráti fajok lakta városokat és a vadonban rejtőző erőforrásokat uralmunk alá hajtani (ez utóbbiak nagyjából megegyeznek a Heroesból megismert helyszínekkel). Érdemes az első adandó alkalommal egy-két fős felderítőcsapatokat létrehozni, s a lehető legnagyobb területet bebarangolni. Minden bizonnyal lesznek majd veszteségeink, de még így is megéri a dolog. Külön nyalánkság, hogy a vadonban bóklászó, baráti fajokhoz tartozó egységek általában ingyen és bérmentve hajlandóak szolgálatunkba szegődni.

Harcra fel!

Két ellenséges hadsereg találkozásakor ütközet jön létre. Bizonyára meglepő, de így van. Kissé bővebben kifejtve e remek témát: választhatunk, hogy az adott csatát személyesen kívánjuk-é megvívni, vagy a piszkos részleteket rábízzuk a gépre. Az utóbbi lehetőséggel akkor érdemes élni, ha fölényünk elsöprő, ez esetben ugyanis a gép igen gyors és korrekt módon múltidőbe teszi az ellenséges hadakat. Egyenlő erők küzdelménél már nem ennyire rózsás a helyzet, mivel a program helyenként igen meglepő eredményekkel rukkol elő. Mondani se kell, hogy általában nem mi vagyunk a kedvezményezettek.

Kétesélyes küzdelmeknél tehát marad a manuálisan lejátszott ütközet, ami viszont …hát izé. Maradjunk annyiban, hogy nem ez a játék legfőbb erőssége. Először is néhány pozitívum: a játéktér nagy, így összetettebb hadmozdulatokkal is megpróbálkozhatunk. Ez nem rossz. A cselekmény körökre osztva zajlik, tehát az egységek nagyjából akkor és azt csinálják, amit szeretnénk. Ez eddig jó. Viszont az a vizuális borzadály, amiben az ütközet zajlik! Jájj! Mikor először megpillantottam ezt az izét, azonnal kiszédült kezemből az egér. Idővel aztán sikerült hozzászoknom a nem épp lélegzetelállító grafikához, de egy nagybetűs EJNYÉT akkor is megérdemelnek az alkotók. Ettől függetlenül nem rosszak az ütközetek, a megfelelő taktikai éleslátással megáldott játékosok egész komoly túlerő ellen is győzedelmeskedhetnek. Az íjászok, illetve varázslatokat lődöző hősök különösen jól használhatók egy ravaszul manőverező (s nem utolsó sorban: türelmes) hadvezér kezében. Varázslatoknál egyébként nem árt figyelembe venni, hogy a magasabb szintű bűvigék leidézése akár több körig is eltarthat.

Előfordulhat, hogy a megtámadott sereg tőszomszédságában több más banda is táborozik. Ilyenkor roppant vicces dolog történik: ők is beszállnak a csatába. Az efféle össznépi mulatozás különösen ostromnál szokott vicces lenni, mivel egy-egy pálya végén már egészen brutális méretű pofozkodások is kialakulhatnak. Az efféle csapatösszevonásokra amúgy szükségünk is lesz, mivel egy seregben csak nyolc egység illetve hős lehet. Márpedig egy igazán véres várostromhoz ez édeskevés lenne… Külön nyalánkság, hogy hőseink mellett a gondjaikra bízott egységek is fejlődnek. Az efféle veterán-csapatok rendkívül értékesek lesznek majd a végjátékban, úgyhogy érdemes őket az igazán sorsdöntő ütközetekre tartogatni. Kissé Civilization-szagú a dolog, de annyi baj legyen – Meier bácsitól lopni igazán nem szégyen.

Az ütközetek érdekes alfaját képezik a labirintusok felderítésekor kitörő hirigek, mely dicső hadaink és a bent éldegélő szörnyek találkozásakor szoktak létrejönni. Az alapképlet meglehetősen egyszerű: be kell menni, meg kell keresni az őslakosokat, megrendszabályozni őket, majd a szerencsésen kézre kerített varázstárgyakat hősünkre aggatni. A fent nevezett hős nélkül tehát sok értelme nem is lenne az egész tortúrának, az ő részvétele viszont némileg kockázatos. Néha ugyanis egészen elképesztő ocsmányságok keverednek elő – tehát fő az óvatosság!



Elric szintet lépett, szóval jár neki a fülvakargatás



Menjünk mondjuk arra. Az is egy irány, arra is lehet lopni…



A kubikosok szakszervezete ünnepélyesen zászlót bont

Summás summa

Tömören és röviden: ez egy igen élvezetes játék. Kezdetben ugyan elég visszafogottan nyilatkoztam róla **(Ez így nem pontos. TJ-nél a visszafogottság így fest: "Te Lákusz, ez majdnem olyan rossz, mint amilyen randa!" – CoVboy)** ám néhány napi játék után eloszlottak előítéleteim. A külcsín ugyan nem nyerte el maradéktalanul tetszésemet, különösen nem 1024*768-as felbontás mellett, egy méretesebb monitoron. A hangyányi figurák és tereptárgyak néha kifejezetten röhejesen festenek, ami különösen harc közben csal könnyeket az igényesebb játékosok szemébe. Arról nem is szólva, hogy nagyobb felbontás mellett a program irreálisan lelassul, ami egy önérzetes PC-s számára felér egy mélyütéssel. Könyörgöm, itt csak sprite-okat kell(ene) mozgatni – nem hinném, hogy egy PII-300-as képtelen lenne megbirkózni e feladattal. Maga a táj és az állóképek ugyan hangulatosra sikeredtek, ám az összhatás még így is távol áll a tökéletestől. Zene, hangok: na igen, ilyesmi is akad a játékban, de ezek sem sorolhatók a "felejthetetlen" kategóriába. Külön-külön tehát az Age egyik eleme sem kiemelkedő, ám az összhatás mindenért kárpótol. A fajok egyensúlya szinte tökéletes, a játékmenet változatos, a variációs lehetőségek végtelen száma pedig jó darabig a monitor elé szögezi az egyszeri felhasználót. Egy biztos: az Age of Wonders azon kevés program közé tartozik, melyet az ember még hónapok múltán is elő-elővesz egy gyors ütközet (vagy nem annyira gyors hadjárat) erejéig.

TJ

külcsín/belbecs

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

summa summarum

Igen kellemes darab, csak eltart egy darabig, míg erre rájövünk

végítélet

84%



THEOCRACY

★ Command and Conquistador, magyar módra



SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY
Fejlesztő: Philos Laboratories
Kiadó: Ubi Soft
website: www.philoslabs.com
Minimum konfig: P233, 32MB RAM
Ajánlott konfig: P-II 400, 128MB RAM
3D gyorsító: –
Multiplayer: LAN, Internet

Az utóbbi időkben nem sok babér termett kis hazánk Mexikó felé ténfergő fiainak – elég, ha csak a '86-os foci VB máig kísértő kellemetlen emlékeire gondolunk. A gyalázatos 0:6 óta majd' másfél évtizednek kellett eltelnie, hogy újra magyar "hódítók" érkezzenek Közép-Amerikába: ők a Philos Laboratories, és az aztékok földjén játszódó real-time stratégiájuk, a Theocracy.



Derék alattvalóim sorban állnak a piros lámpás ház (a Naptemplom) előtt

A Tollas Kígyó és hű alattvalói

Játékunk kerettörténete szerint az 1400-as évek elején járunk, Kolumbusznak még talán a szülei sem élnek, így Amerika őslakói mit sem tudnak arról, hogy ők valójában indiánok, hiszen csak száz év múlva kereszteli el őket így a hite szerint Indiába jutott felfedező. A derék rézbőrűek boldogan éldegélnek otthonaikban, buzgón hódolnak a Tollas Kígyónak és a természet isteneinek, miközben fehér hódítók híján a maguk kis intrikáival és háborúival ütik el unalmas perceiket. A mai Mexikó teljes területét elfoglaló, és egészen Panamáig húzódó azték birodalom fénykora ez: öt törzs él egymás mellett viszonylagos békében és nyugalomban, név szerint: az Axocopan, a Yaxuna, a Huatepec, a Teotitlan, és az Iztahuacan nemzet (persze, hogy kimondhatatlanok a nevek, most mit vártok egy olyan néptől, ami Popocatépetlnek nevezi el a szent hegyét?!). A gondok ott kezdődnek, amikor egy elnyomott kisebb törzs megunja a sok Nagy Testvér szerető gondoskodását, fellázad, és elzavarja a területéről az összes nem odavalósit. Új zászló kerül a térképre az Atlan törzs színeivel, ami teljesen felborogatja az erőviszonyokat és összekuszálja a törzsek egymás közti diplomáciai kapcsolatait. Mindenki egyre sandább tekintettel méregeti a szomszédait, majd elkerülhetetlenül kitör a háborúskodás, aminek majd jó másfél évszázad múlva vet véget a spanyol hódítók érkezése. A történelemkönyvek szerint a konkvisztádorok egy az egyben lesöpörték a föld színéről a teljes azték kultúrát, mi azonban megkapjuk az esélyt, hogy a rendelkezésünkre álló néhány évtized alatt erős és egységes birodalommá kovácsoljuk az anarchia szélén álló törzseket, majd visszapofozzuk a tengerbe Cortezt és díszes társaságát...

Age of CivCraft, avagy mixeljünk játékot!

Bár a játékot mindenképpen a real-time stratégiák közé kell sorolnunk (a készítői is annak tartják), a Theocracy elég messze jár a Warcraft és társai által kitaposott ösvénytől. Már a valós idejű jelzőt sem kaphatná meg igazán a program, hiszen amíg tartományainkban ügyködünk, építkezünk, katonákat képezünk ki, nyersanyagokat termelünk, az idő gyakorlatilag nem telik. Ha kiadtunk minden parancsot, ellátunk utasításokkal minden embert, kijelöltük a felhúzandó épületek helyét, ki kell lépnünk a nagy térképre és elindítani az idő múlását. Gyorsan átpörgetünk néhány hónapot, és derék alattvalóink már végeztek is a munkával! Ez jóval reálisabbá teszi a játékot a szokványos RTS-eknél: itt nincs olyan, hogy *"jaj, jön az ellenség, de a két perc alatt, míg ideér, gyorsan felépítek hat őrtornyot, és csinálok egy rakás katonát"*. Egy-egy speciális egység kiképzése hónapokba kerülhet, míg mondjuk egy nagytemplom felépítése akár évekig is húzódhat. A Theocracyban nincsenek hagyományos értelemben vett küldetések: adott a provinciákra osztott térkép, ahol megtervezhetjük, merre akarunk hódítani, kit akarunk megtámadni. A provinciák között karavánokkal szállíthatjuk a nyersanyagokat és a hadseregeket oda, ahol éppen a legnagyobb szükség van rájuk – a játéknak ezt a részét tekintve a Civilization-vonal áll hozzá a legközelebb. Az erőforrásokkal való gazdálkodás leginkább a gazdasági-manager játékokra emlékeztet – real-time stratégiákban legalábbis szokatlan a hétféle nyersanyag szerepeltetése, amiknek még külön raktárakat is kell építenünk, különben nem tudunk mit kezdeni velük. Az épületek és egységek hierarchiája már nem lóg ki ennyire az RTS-hagyományok sorából: kellemesen összetett, de azért messze nincs annyi speciális épület és fejlesztési lehetőség, mint mondjuk az Age of Kingsben. Birodalmunkban egytől-egyig mindenki rabszolgának születik (szép kis államforma), viszont mindenkinek adott a karrier lehetősége. Rajtunk áll, hogy egy rabszolgából az isteneket kiengesztelő rituálé áldozata, vagy a szertartást végző pap válik – esetleg tűzoltó, katona, vagy vadakat terelő juhász.



E felderítőnek nem a terep "látványa" fogja szúrni a szemét

Nehéz a dolga a katonának

Alattvalóink száma nem végtelen, csak a rendelkezésünkre álló népszaporulatból (ami népünk moráljától, a rendelkezésre álló kaja mennyiségétől, tehát közvetve tőlünk függ) dolgozhatunk. Így az embereinkre is ugyanolyan (illetve még fontosabb és értékesebb) "nyersanyagként" kell tekintenünk, mint mondjuk az aranyra. Jobb, ha elfelejtjük azt a hozzáállást, hogy *"ha levágták száz katonámat, majd csinálok helyettük kétszázat"* – már csak azért is, mert a bakák folyamatosan kapják a tapasztalati pontot a csatákban, és egy harcedzett veterán akár fél tucat "kopasz" újonccal is felér. Másfelől, ha komolyabb vérveszteség éri birodalmunkat, évekbe telhet, mire egyátalán összegyűlik a pótolandó katonáknak megfelelő számú rabszolga – és akkor a kiképzés még el sem kezdődött... Tovább bonyolítja a helyze-



Hah! Az UTE-tábor kezdi bekeríteni a törzsemet!



Szülinapom alkalmából seregszemlét tartok népem felett

A színfalak mögött

Elég régóta hallani már a Theocracy megjelenése/meg nem jelenése körüli híreket. Miért is tartott több, mint három évig, mire a játék elkészült és március elején végre megjelenhetett? Jó kérdés, amire talán választ ad, ha röviden összefoglaljuk a játék Canossa-járásának tanulságos történetét:

'97 január – Elkezdődik a program fejlesztése, mindenki lelkes, és tele van energiával.

'97 július – Elkészül egy bemutatható demóverzió, amivel felszerelkezve a csapat kiadó után néz.

'97 szeptember – A kelet-európai fejlesztőket előszeretettel foglalkoztató Interactive Magic látja a legtöbb fantáziát a dologban, gyorsan meg is köttetik a szerződés.

'98 június – Másfél évnyi munka után az E3-on a Theocracy bemutatkozik a sajtónak. A fogadtatás vegyes, néhányan húzzák a szájukat, egyesek viszont (pl. az igazán mértékadónak számító PC Gamer) nem átallják egyenesen "Age of Empires-killer"-nek kinevezni a játékot.

'98 december – Gondok jelentkeznek a kiadónál, a részvényeik árfolyama szélütött vadliba módjára zuhan, elbocsátanak egy csomó embert, többek között a Theocracy producerét is. Közben elkészül a játék tesztelésre kész verziója.

'99 február – A I-Magic váratlanul bejelenti, hogy törli az egész Theocracy-projektet. A Philosnál kitör a pánik, amit gyorsan lehűt az, hogy a gazdátlan játék után több kiadó is élénken érdeklődni kezd. Időközben nagy pezsgőzések közepette bemutatják a bétaverziót a magyar sajtónak.

'99 március – A kiadó néhány hetes mérsékelten kedélyes tárgyalás után mégiscsak visszaveszi a játékot, viszont a producert ismét leváltják…

'99 április – Az I-Magic kénytelen-kelletlen bevallja a részvényeseinek, hogy a pénzügyi évet csekély ötmillió dolláros mínusszal zárták. A veszteséges boltot azonnal bezárják, a Theocracy ismét kiadó nélkül marad.

'99 május – A Ubi Soft átveszi az I-Magic félkész projektjeit – kivéve az erőszakossága miatt a cég profiljába nem illőnek kikiáltott Theocracyt és Mortyrt. Az E3-on újra kezdődik a házalás az immár gyakorlatilag kész programmal, a pletykák a Rage Softwarerel folytatott tárgyalásokról szólnak.

'99 július – Sikerül szerződést kötni egy új (a kilétét a nagyközönség előtt szigorú titokban tartó) kiadóval. A megjelenést szeptemberre tervezik.

'99 szeptember – A megjelenés dátuma tovább csúszik, időközben a Philosnál elkezdik teljesen újrarajzolni a játék grafikáját.

2000 február – Nemzetközi sajtótájékoztatón mutatkozik be a népnek a végre-valahára elkészült és kiadóra talált (a Ubi Soft mégiscsak bevállalta) Theocracy. A fejlesztők megszámolják az elmúlt három évben megőszült hajszálaikat, majd két újabb játék készítésébe kezdenek…



Vidám össznépi hirig, varázslatokkal. De vajon ki lőtt vissza?



tet, hogy a papjaink varázslataihoz "üzemanyagul" szolgáló manához csak emberáldozatokkal juthatunk. A mágia pedig igencsak erős, általában egész csaták dőlnek el egy-egy jókor elsütött támadó varázslaton, vagy egy sereg mágikus védelmén. Éppen ezért rengeteg energiába és időbe telik, mire sikerül varázshasználókat magunk mellé állítanunk. Nem árt, ha a mágia öt szférája közül egyre vagy kettőre specializáljuk magunkat, ennél többet úgysem lesz igazán lehetőségünk kifejleszteni. Varázstárgyakat is találhatunk a játékban (általában valamilyen mellékküldetés jutalmaként), ezek emberfeletti képességekkel és egy kisebb hadsereg erejével ruházzák fel tulajdonosaikat. Vigyázzunk rájuk, mint a szemünk fényére, akárcsak a hébe-hóba hozzánk csatlakozó hősökre, akik szintén a négyzetre emelik harci potenciálunkat. Tovább finomíthatjuk harci taktikánkat a formációk használatával: egy falanxba tömörült, vagy ék alakot felvett csapattal jóval hatékonyabban tudunk küzdeni, mint egy fejetlen csürhével. A program hat alapformációt ajánl, de napóleoni géniuszok nekiállhatnak sajátokat is tervezni. A harc megvalósítása egyébként teljes mértékben az RTS-hagyományokat követi, és mágia/hősök híján általában az íjászok mennyiségén dől el. Közelharcba nem nagyon érdemes bocsátkozni – roppant látványos, ám áttekinthetetlenségbe és irányíthatatlanságba hajló, ahogy több százan gyepálják egymást vadul a képernyőn… Egy valósidejű stratégiától elég szokatlan a diplomáciai rész kihangsúlyozása, azonban itt nagy hasznát vehetjük: ha pénzzel vagy fenyegetéssel elérjük, hogy egy törzs szövetségre lépjen velünk, nemcsak szabadon átvonulhatunk a másik provinciáin, de ha tíz évig sikerül fenntartani a barátságos viszonyt, szövetségesünk területei beleolvadnak a mi birodalmunkba. Ha ilyen-olyan módszerekkel meghódítottuk egész Mexikót és nagyon nyeregben érezzük magunkat, menetrendszerűen megérkeznek a spanyolok hajói, ami azt jelenti, hogy egy ideig igen intenzíven fogjuk gyakorolni a a robbanómotor négy ütemének egyikét (nem a sűrítést, nem a gyújtást, és nem is a kipufogást…). A jó hispánok olyan dolgokkal vannak felszerelve (lovak, páncélok, ágyúk), aminek már csak a látványa is porrá zúzza az eddig egekben szárnyaló morálunkat. Szedjünk össze iszonyatos túlerőt, úgy talán lesz esélyünk a lőfegyvereket használó és mágiára immunis (a keresztény Isten híveire nem hat a pogányok mágiája) betolakodók ellen. Ha már ők sem jelentenek kihívást, marad a multiplayer – azaz maradna, de multiban csak a program egyik gyenge pontjának számító harcot gyakorolhatjuk (semmi gazdaság, termelés, fejlődés, diplomácia). Igaz, a teljes játék több játékos megvalósítása a lehetetlennel volna határos, de ez mit sem változtat azon a tényen, hogy a multiplayer csaták nem nagyon tartják az egyszemélyes játék szintjét.

Most jön a feketeleves

Aki csak egy kósza pillantást is vetett a játék képeire, már sejtheti, min fogok most hosszan siránkozni… Nem lenne egészen jogos csúnyának bélyegezni a grafikát, inkább az alap-elképzelés a hibás a vizuális orgazmus elmaradásában. A koncepció az volt, hogy hatalmas hadseregeket vezényelhessünk grandiózus, óriási csatajelenetekben – ahhoz viszont, hogy a több száz katona elférjen a képernyőn, annyira kicsire kellett rajzolni őket, ahol már a grafikusok sem tehetnek csodát. A pici egységek könnyen összetéveszthetők egymással, főleg egy csata hevében, ami így könnyen válik irányíthatatlan vérfürdővé (pardon: vér nincs is a játékban, a korhatár-címke elkerülése érdekében). Az épületek és a környezet attól függően tűnik kicsit vagy nagyon kopárnak, hogy milyen rég játszottunk utoljára az Age of Kingsszel. Ez még megbocsátható lenne, az már viszont kevésbé, hogy a különböző törzsek egységei és épületei között egyetlen bit különbség sincs! Az irányítás néhol feleslegesen túlbonyolított, a három szinten zoomolható terep helyett is meghagyhatták volna a hagyományos kistérképet a sarokban. A hangok átlagosak, a zene viszont engem nagyon megfogott: nagyon hangulatos, és remekül illeszkedik a játék világához. Ezzel együtt a mai világban, ahol egy programot elsősorban a grafikája ad el, a játék kivitelezése könnyen okozhatja az egyébként tartalmilag minden elismerést megérdemlő Theocracy vesztét. Aki azonban a csillogó külső mögött a Játékra is kíváncsi, ugorjon bele, mert nem fogja megbánni: bár szigorúan szubjektív vélemény, és felveti a "kit érdekel?" szokásos kérdését is, én töredelmesen bevallom: legalább olyan jól elvoltam a Theocracyval, mint kis hazánk mostanában aktuális másik büszkeségével, az Imperium Galactica 2-vel. (A játék egyébként teljesen magyar nyelvű.)

Hancu

Rokon lelkek

Age of Empires 2: Age of Kings

Minden idők legjobb Microsoft-szoftvere grafikában és játszhatóságban magasan veri a magyar reménységet, összetettség terén azonban a Theocracy állja vele a versenyt! (ld. 576 '99/11 – 92%)

War of the Worlds

A "real-time is vagyok, meg nem is" stílus megalkotója hamar eltűnt a süllyesztőben, pedig a H.G.Wells-féle sztori elvileg biztosíték volt a sikerre… (nem teszteltük)

külcsín/belbecs

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

summa summarum

Sokkal több van benne, mint ahogy elsőre látszik

végítélet

81%

MINI GOLF MASTER

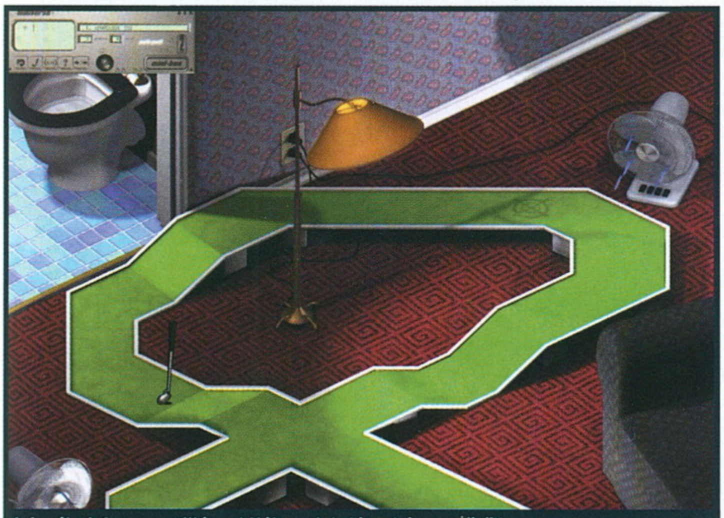
★ Lyukról lyukra – korhatár nélkül

SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY
Fejlesztő: eGames
Kiadó: eGames
website: www.egames.com
Minimum konfig: P200, 32MB RAM
Ajánlott konfig: P-II 266, 64MB RAM
3D gyorsító: –
Multiplayer: 2-4 fő/gép



A táblák igazat szóltak: egy kövér skinhead tartózkodik a csatornában

Ha meg kellene határozni, nagyjából hol tart ma az emberi lustaság evolúciója, keresve sem találhatnánk szemléletesebb példát a számítógépes minigolfnál. Kezdetben vala a golf, amit a fárasztó testmozgással járó sportok helyett találtak ki. Golfozni csak lassacskán, szépen, ahogy a csiga megy a jégen, úgy érdemes... Hova az a nagy rohanás?! Beleütünk a labdába, aztán sétálgatunk utána kényelmesen, szabad levegő, testmozgás kipipálva, az izzadtság és az izomláz fenyegető réme likvidálva.


A fenébe! Az a ventillátor kifújta a labdát a képernyőről!

Ezek után jött a minigolf azoknak, akiknek az a negyed órás séta is megerőltető: a fél megyét elfoglaló golfpálya belefér húsz négyzetméterbe, a mesterséges akadályok pedig vígan helyettesítik a természeteset, sőt, még trükkösebbek is lehetnek. És ha még EZ sem lenne elég, itt az új inkarnáció: mit nekünk, természet, mozgás – leülünk a monitor elé és mi lehetünk a miniverzum legjobb golfozói!

Hogy a lustaságon kívül miért lehet népszerű ez? Egyszerű a válasz: mivel egy játék tervezőjének némileg nagyobb szabadság adatik meg, mint egy golfpálya építőjének, a virtuális golfozók olyan helyszíneken, olyan akadályok közt játszhatnak, amiket a való életben igen nagy dőreség lenne kipróbálni. A Mini Golf Master is a pályatervezői fantázia szabad szárnyalásával próbálja eladni magát (na meg a dobozán ékeskedő hatalmas "37 Great Holes!!!" felirattal, amit esetleg erotikus utalásnak vehetnek a vészesen magas tesztoszteron-szintet mutató hímnemű egyedek – de ez a 37 talán még őket is lenyugtatja), így ez esetben is a lehető legvadabb helyszíneken terelgethetjük a rikító színekre pingált golflabdát. Csak hogy néhány extrát említsek: egy repülőgép szárnya (menet közben természetesen), egy fa lombkoronája, biliárdasztal vagy a konyhai mosogató. Olyan előre nem látható mókás (?) akadályok is megkeserítik az életünk, amikkel normál golfpályán a legritkább esetben sincs dolgunk: megesik például, hogy egy csatornafedél alól előkukucskáló munkás, vagy egy "véletlenül ott felejtett" dinamitrúd aktív közreműködésével gurul tovább a labda, esetleg a katonai övezetben játszódó pályákon az elbarikádozott géppuskások nyitnak rá zárótüzet (biztos, ami biztos – attól, hogy a Híradó még nem számolt be golflabdának álcázott csecsen terroristákról, még léteznek).

A Commodore gépek hőskorát idéző játékmenetet a készítők a lehetőségekhez képest igyekeztek minél változatosabbá tenni, így a program kétféle irányítási és háromféle értékelési szisztémát vet be a játékoson esetlegesen eluralkodó unalom ellen. Hasonló célokat szolgál az aprólékosan megrajzolt, de néha kissé sivár grafika is, bár ehhez képest túlzás, hogy 1024*768-as felbontásban a játék hajlamos lelassulni. Hogy miért tesz ilyet az izometrikus 3D kivitelezés és az alfele alá tett sokszáz MHz ellenére is, az rejtély. Arra biztos nem lehet fogni, hogy a labda pályájának kiszámolásával izzadna a processzor, mert az elég messze áll a reálistól – inkább egy biliárdgolyóéra emlékeztet, ahogy a pálya szélét övező szegélyen pattog ide-oda. Kellő szakértelemmel akár ki is üthetjük a pályáról, de ekkor sem történik semmi különös, bevésnek a nevünkhöz egy büntetőpontot, és visszakapjuk a labdát. A hátrányt hamar ledolgozhatjuk egy mázlista ütéssel, vagy a szanaszét heverő pénzérmék felszedésével: ezek bónusz ütést adnak, ha átgurul rajtuk a sokan szenvedett golyóbis.

Négy, egyenként kilenc lyukat magába foglaló pályán tehetjük próbára a magunk, illetve maximálisan három felebarátunk idegeit. A multiplayer móka ízét azonban elveszi az, hogy nem lehet a saját labdánkkal elütni a többiekét, így az ilyen játékok igazi sava-borsát adó bunkózás lehetősége kizárt. Egyéniben pedig nem olyan élvezetes a játék, mert gépi ellenfél nincs, az egyes pályák trükkjei hamar kiismerhetők, azt a helyzetet pedig igen nehezen tudom elképzelni, amikor valaki pusztán a kihívás kedvéért a "csakazértis megcsinálom három ütésből!" csatakiáltással huszadszor is nekifekszik egy pályának. Azt szerencsére a kiadó is látta, hogy ebben a formában nem számíthatna milliós eladásra a termék, így a minigolf mellé még hat másik programjának (Frogger, Mah Jongg, Bingo és egyéb egyszerű játékok) a demóját is feltette a CD-re (ahol így már csak 400 mega hely maradt üresen), másrészt az alsó árkategóriát (a magyar boltokban úgy négyezer pénz körül lehet) és a legifjabb közönséget célozta be magának. Mindezekkel együtt is azt kell mondanom, hogy fájdalom, de a Mini Golf Mastert a majd' egy évvel ezelőtt megjelent Sierra-féle 3D Ultra Minigolf magasan veri grafikában, ötletességben, és főleg a multiplayer játék élvezhetősége (ott ugyanis lehet ilyesmiről beszélni) terén.

Hancu


Kicsit eklektikus stílusú konyha: kondér, mikró és az utolsó ebéd résztvevői

Rokon lelkek

3D Ultra Minigolf
Nagyjából egy súlycsoportban van a Mini Golf Masterrel, viszont van egy mókás multiplayer opciója. (nem teszteltük)

Links-sorozat
Az angolok előszeretettel választgatják legújabb tagjait minden idők legjobb játékai közé. Ez egyrészt azt jelzi, hogy az angolok nem egészen normálisak, másrészt meg azt, hogy ez a legjobb PC-n létező golfjátéksorozat. (nem teszteltük)

külcsín/belbecs
LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

summa summarum
Budget-kategóriájú játéknak elmegy

végítélet
69%

DRACULA RESURRECTION

★ **Önkéntes véradókat várnak Erdélybe. Meg önkénteleneket is**

Rokon lelkek

Atlantis

A Cryo-játékok megszokott stílusában készült móka a továbbfejlesztett Myst-engine-nel. A stílus egyik alapműve (ld. 576 '97/7 – 88%)

Zork the Grand Inquisitor

Végtelen hosszúságú kalandjáték a hatóságilag betiltott mágiáról és egyéb hasonló ökörségekről. A kategória klasszikusa, és egyben fergeteges paródiája. (ld. 576 '98/2 – 90%)

SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY

Fejlesztő: Index
Kiadó: Canal+ Multimedia
website: www.draculagame.com
Minimum konfig: P133, 16MB RAM
Ajánlott konfig: P166, 32MB RAM
3D gyorsító: –
Multiplayer: –

Az emberek általában szeretik rémisztgetni egymást. Hogy ennek a különös tulajdonságnak vajon mi állhat a hátterében, az egyelőre rejtély (talán az, hogy a legprimitívebb emberi érzelmekre hatnak), de az viszont tény, hogy előszeretettel durrogtatnak zacskókat elmélázó ismerőseik füle mellett, végtelenül boldogok, ha valakire ráordíthatnak, amikor az végképp nem számít rá – de mindenekfelett annak örülnek, ha olyan történeteket habzsolhatnak, amelytől aztán a frász töri őket. Tulajdonképpen a történetek legfőbb mondanivalója az, hogy "milyen jó is, hogy ez a sok borzalom valaki mással történt meg", de a rémtörténetek a média fejlettségi szintjétől tökéletesen függetlenül általános népszerűségnek örvendenek. Modern korunk embere Stephen King könyveiért és a Péntek 13-sorozatért bolondul, déd- és nagyanyáink Boris Karloffot nézték a moziban, ha egy kis üdítő rettegésre vágytak, de a XIX. század is olyan jeles irodalmi alkotásokat tudott felmutatni, mint Mary Shelley Frankensteinje vagy Edgár apó (ejtsd: Edgar A. Poe) történetei. Még távolabb utazva vissza a múltba pedig ott vannak a népmesék, amelyek legtöbbje – kis túlzással, persze – de hasonló ijesztő sablonokra épül. Példának okáért gondoljatok csak a Piroska és a farkas történetére, ahol mindössze dramaturgiai kérdés, hogy 6 éven aluliaknak vagy 18 éven felülieknek mesélik el.





Mily meglepő díszlet egy horrorhoz

A horrorhősök képzeletbeli toplistájának első helyén kétségkívül Dracula trónol, mióta csak egy Bram Stoker nevezetű úr 1897-ben kiadta Londonban az Erdély hegyei között tanyázó vámpírról szóló regényét. Lehet, hogy egy kicsiny gyermek nem tudja hol lakik és hogy hívják, de az biztos, hogy tudja, ki az a Dracula. (Az a csoda, hogy még nincs belőle McDonalds-menü és Kinder-tojás – most még...) Egyébként meg ki is az a Dracula? Stoker egy történelmi személyiségről, a Hunyadiak korában élő Vlad Tepes nevű román nemesúrról mintázta a figurát, akire a kedves papája ragasztotta a Dracula ("Sárkányfi") nicket. Hogy estebédjéhez fogyasztott-e önkéntelen véradóktól származó vért, azt nem tudhatjuk, az viszont történelmi tény, hogy a térség politikájának aktív résztvevője volt: állandó harcban állt a terjeszkedő török birodalommal, de alkalmasint fogságba vetette a mi Hunyadi Jánosunkat is. (A 'szerencse forgandó'-alapon később vagy hét évig "élvezte" Mátyás királyunk vendégszeretét is, bár az apjával való bánásmódot figyelembe véve, az valószínűleg nem a Hotel Kempinskibe szállásolta be...) Mint ahogy tény az is, hogy kivételesen kegyetlen, szadista hajlamú emberke volt, aki parasztok ezreit húzatta karóba, néha csak azon okból, hogy gyönyörködjön a szenvedéseikben.



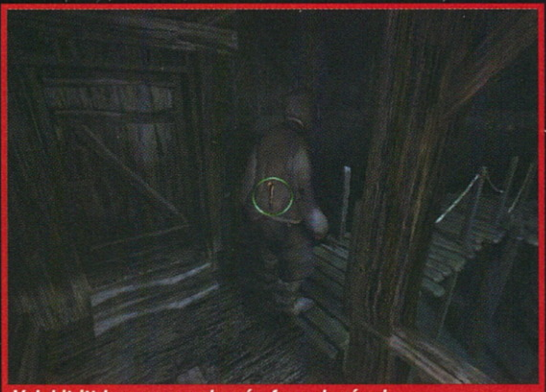
Toljon be még egy felest, bátyám, jönnek a vámpírok!

Az igazi Dracula azonban Bram Stoker nyomán úgy él a köztudatban, mint egy idősödő öregúr, vörös selyemmel bélelt köpönyegben, aki üde szüzeket (na jó, maradjunk inkább a "hölgyek" kifejezésnél) csábít a kastélyába hideg téli éjszakákon, ahol a vacsora utolsó fogásaként a nyakukba mélyeszti hatalmas szemfogait, majd a hajnal közeledtével nyugovóra tér egy kalályosan berendezett koporsóban.

Feltámadunk!

Dracula ezeregyedik feltámadását a francia Canal Multimedia által finanszírozott Dracula Resurrection című kalandjátékban érjük meg. A történet a Stoker-sztori kissé elferdített változata, amelyben a nevek ugyan ugyanazok, a szereplők viszont kevésbé. Az eredeti főhőse egy bizonyos Jonathan Harker nevű lelkész, akit Erdélybe küldenek, hogy lebonyolítson egy üzleti ügyet bizonyos Draculával, aki Angliában szeretne egy nagyobb birtokot vásárolni. Jonathan felfedezi, hogy Dracula tulajdonképpen egy vámpír, aki éjszakánként ketchupra vágyik, de mielőtt még olajra léphetne, egy minden komfortot nélkülöző cellába helyezik el. Helyette Dracula megy vissza Angliába, és vámpírrá változtatja Jonathan Mina nevű unokahúgának barátnőjét, Lucyt, akinek sajnálatos állapotát kiszúrja egy dr. Seward nevű parafenomén... – és így tovább. A játék történetében viszont Jonathan abszolút nem lelkész, Mina pedig a felesége, akit





Valakit itt hamarosan kupán fognak vágni



Nicsak, egy játékos idő előtt adta fel a küzdelmet!

Dracula az események előtt vagy hét évvel egyszer már majdnem vámpírrá tett. Az introban azt látjuk, amint Seward és Jonathan a kiszabadított Mina társaságában lesik, amint Dracula szolgái egy szánon szállítják uruk ládába zárt testét – Jonathanék aztán rájuk rontanak, szétzavarják őket és megölik Draculát (érdekes: a szívébe döfött kard meg se kottyant neki, de attól rögtön felborult, hogy Jonathan elvágta a nyakát). Hét évvel később Minát egyre jobban kínozzák a látomásai, aztán pillanatnyi elmezavarában



Gobbi Hilda reinkarnációjának kezében a rémülettől megállt a fakanál

elutazik Erdélybe, hogy megbizonyosodjon róla, tényleg meghótt-e a derék vámpír. Jonathan meg persze megy utána, mert csak 30 napja van rá, hogy kiszabadítsa asszonypajtást Dracula hatalmából. Izgalmakban kevéssé bővelkedő utazás veszi kezdetét (egy Európa térképén végigkergő vonal mutatja az utat), már amennyiben valaki azt nem tartja izgalmasnak, hogy a szerzők szerint 1904-ben játszódó történet a trianoni határokkal mutatja Magyarországot...

A Cryo megy a levesbe!

A játék Dracula kastélya mellett, egy fogadó bejáratánál kezdődik, és természetesen Jonathant alakítjuk benne. Kivitelezését tekintve a Dracula a Cryo klasszikus ál-3D grafikus kalandjátékait idézi (Myst és társai). Adva van egy – látszólag – 3D környezet, amelyet saját szemszögből látunk, és az egérrel kedvünkre forgolódhatunk benne 360 fokban. Ezt a "teljes mozgásszabadság" néven hirdetett módszer persze csak "nézésszabadság", lévén a mozgás még mindig az unalomig ismert módszeren alakul, miszerint a pointer csak akkor alakul át a helyváltoztatást engedélyező nyíllá, ha pontosan abba az irányba fordultunk, amerre mehetünk – persze ez kiváló eszköz a szerzők kezében arra, hogy a lába elé vagy a feje felé dugják a fontosabb tárgyakat. Hogy az egyes helyszínek előre le vannak tárolva, az magával vonja azt az idegesítő vonást, hogy két pont között csak akkor lehet közlekedni, ha azokat a szerzők szomszédosnak is definiálták – vagyis két pont között itt nem az egyenes ("átlós") a legrövidebb út, hanem az, amit a szerzők engedélyeznek. A point-and-click kezelőfelületre sem érdemes különösebben sok szót vesztegetni: a lehetséges irányt jelölő nyilakon kívül van még egy nagyító és egy kéz (valami azt súgja, hogy ezzel meg lehet vizsgálni valamit, netán még fel is venni), továbbá egy fogaskerék, ami a "működtetés" lehetőségét jelöli. Ebből rögtön kettő is van: ami mellett kéz van, azt azonnal használhatjuk, a két fogaskerék pedig azt mutatja, hogy valamilyen tárgyat kell majd itt használni. Hogy szegény játékosnak ne kelljen nagyon törnie a kis buksiját, zöld keret is jelzi, ha a megfelelő tárgyat tartja a kezében. A csevegés is hasonlóan emelkedett légkörben zajlik: a szereplőknél a témákat kis ikonokra kattintva tudjuk feldobni.

Ezek alapján a Dracula Resurrection klasszikus 'tizenkettő-egy-tucat'-játék is lehetne, amitől viszont padlót fog a t. játékos, az a látvány lesz. Már ahogy popcornt majszolva szemlélgettem az intrót, megjegyeztem, hogy "hm, egész jó" – de amit a játékban műveltek a készítők, attól aztán tényleg kifeküdtem! Igaz, hogy a grafikus motorként szolgáló PhoenixVR csak 640*480-ban fut (viszont igen szerény gépigénnyel), de az összes helyszín olyan hihetetlenül precízen lett megrajzolva, hogy csak hüledezni lehet tőle. (Mivel szeretek a kákán is csomót keresni, azt csak így zárójelben jegyzem meg, hogy igen érdekes hatást kelt, amikor az éjszakai erdőben a fák a Hold irányában vetnek árnyékot – bár lehet, hogy ez is csak a kísérteties hatást fokozó hangulatelem...) A játék egyes eseményeknél és párbeszédeknél átvált renderelt mozikra – és a hab a grafikai tortán az, amit az ezeket gyártó fickók műveltek. Én még ilyet nem pipáltam! Olyan elképesztő aprólékossággal vannak a mozik megcsinálva, hogy például a fogadóban üldögélő paraszt bundáján lebegnek a szálak, ahogy a kandalló melegíti őket, ha pedig a kamera rázoomol az arcára, látni rajta a visszereket. Vagy itt van például a fogadósné, akinek tokája és az állcsúcsán üldögélő bibircsók azzal szinkronban remeg, ahogy beszél. (Roppantul fájlalom, hogy nem tudtam a videókból képet nyúlni, de a képlopó sajnos összeveszett a lejátszóval.) Persze az azért kicsit gáz, ahogy a videók végén a szereplők állóképpé merevednek – Hilda néni legalább a fazekát kavargathatná, vagy valami ilyesmi.

Nem tudom, hogy a játék grafikai stílusa ugyan milyen kategóriába illeszthető bele, de nekem nagyon bejött, mert szerintem tök jól illeszkedik a játék hangulatához. Ugyanez vonatkozik a menet közben hallható zörejekre és a szereplők hangjaira: a lépteink nyomán ropogó padlódeszkákra, az erdő neszeire, a szinkronra – brrrr, nagyon jó! Ha valaki designt akar tanulni, akkor ez a játék tökéletes kútfőként szolgál neki.

Rövid dicsőség

Az eddigiekből nyilván már kiviláglott, hogy részemről igencsak meg voltam elégedve a Dracula Resurrectionnel. Osztályon felüli látvány, tökéletes hangulat – mi kell még? Hát mondjuk még jó lenne, ha lenne játék is. A feladatok azonban olyan elképesztően könnyűek, hogy az már túlzás. Van nálam egy abroncs egy kulcs és egy kés, előttem meg egy kötél – jaj istenem, melyiket kell vajon használnom?! Az inventoryban levő 24 kis ablak nem azt jelenti, hogy összesen ennyi tárgy lehet nálunk, hanem azt, hogy a játékban van ÖSSZESEN ennyi tárgy. Ráadásul rendszeresen a rejtvény mellé teszik a megoldásának a kulcsát is, nehogy elkopjon a játékos egere a sok mászkálásban: találsz egy letört ajtógombot, arrébb fordítod a fejed és ott látsz egy csapóajtót, aminek letört a kilincse – nyilván hívod a helpline-t percenként 180 Ft+ÁFA-ért... A szerzők nagy büszkén hirdetik, hogy a játékban 12 szereplő és 40 helyszín található, valamint minimum 20 óra a játékidő. Szerintem az első két szám azért annyira nem impozáns, hogy hanyatt essünk tőle, azt a játékidőt meg nyugodtan el lehet osztani néggyel, ha láttál már életedben kalandjátékot (ha tudod, hogy mit kell csinálni, akkor tízzel). A rövidséghez képest azért elég húzós az a 2 CD-nyi terjedelem is. Vérzik a szívem, hogy csak ennyi volt, mert én még istenuccse nyomtam volna egy kicsit. Így tehát nem egy új klasszikust köszöntünk a Dracula Resurrectionben, hanem csak egy kellemes kivitelű átmeneti szórakozást, amit már csak a látvány miatt is érdemes kipróbálnia bármelyik kalandjátékosnak. Talán a második rész hosszabb lesz.

CoVboy

külcsín/belbecs

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

summa summarum

Kicsit elavult a stílus, kicsit rövid a játék, de a grafika fenomenális

végítélet

79%

CODENAME: EAGLE

★ **Vállalkozók kerestetnek végleges cártalanításra**

SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY

Fejlesztő: Refraction Games
Kiadó: Take 2 Interactive
website: www.take2games.com
Minimum konfig: P200, 16MB RAM
Ajánlott konfig: P-II 266, 32MB RAM
3D gyorsító*: Direct3D, 3Dfx
Multiplayer: LAN, Internet



Páncélautók egymást közt

Oroszországnak mindig lesz szava a világpolitika alakításában – ezt nemigen lehet kétségbe vonni. Cárok jönnek, cárok mennek (épp most köszönt le ugyebár Borisz cár), de Oroszország mindig Oroszország marad. Olyan Péter nevű cárra viszont nem nagyon emlékszem, aki 1917 után uralkodva próbálta volna valóra váltani imperialista terveit. Gondolom a kedves olvasó sem. De akkor vajon miket zagyválnak össze itt a Codename: Eagle háttértörténetében? A magyarázat kézenfekvő mindazoknak, akik szokták nézni a Sliders című tv-sorozatot. Először is azt a tézist kell elfogadnunk, hogy párhuzamos világok igenis léteznek. Ha ezen túl vagyunk, mindjárt átlátható az egész. A sztori szerint valamikor az 1900-as évek elején volt legutóbb egy görbület a tér-időben, s az így létrejött párhuzamos világban 1917-ben meggyilkolják a cárt és az egész családját – de nem a kommunisták! A nép úgy szerez tudomást az ügyről, mint végzetes balesetről, s nem látnak semmi furcsát abban, hogy csupán egyetlen túlélője van a "balesetnek". A fiatal Péter cár pedig megkoronázása után terjeszkedő, agresszív politikába kezd. Először csak a szomszédos országokat támadja meg, de röviddel később már egész Európára, majd a világra fáj a foga. Persze a még szabad államok nem nézik tétlenül az eseményeket, s létrehozzák ellene a Szövetséget.

A történetünk kezdetén 1927-et írunk – a harc már több éve folyik. A háborúban egy Red nevű fazon irányítását vehetjük át, aki a Szövetségen egy különleges akciócsoportjában szolgál, az ún. Shadow Commandnél. Igazi univerzális akcióhőst köszönthetünk a személyében: ha kell, diverzánst, ha kell kémet alakít, s ha úgy hozza a sors, megállja a helyét repülőgép pilótaként is.



Az egyszemélyes kommandó

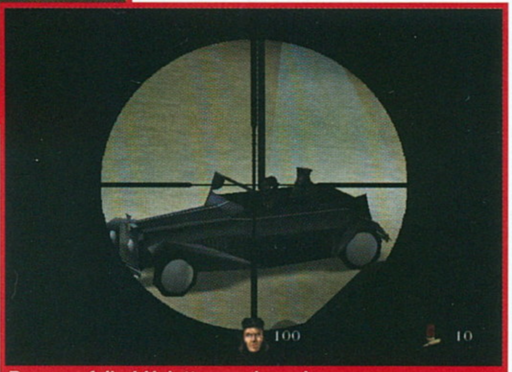
Úgy tűnik, a Take 2 mostanában előszeretettel vesz fel háborús játékot a repertoárjába, hiszen még ki se heverhettük a Hidden & Dangeroust (aminek ráadásul itt van már a küldetéslemeze is), s máris egy nagyon hasonló kalandba kezdhetünk. Bár a Codename: Eagle grafikailag és a játékmenetében is jóval elmarad tőle, mégis azt kell mondjam: megint ugyanaz az érzés kerített hatalmába. Ha szemet hunyunk az elnagyolt textúrák, és a kezdetlegesen kimunkált tereptárgyak felett, azért sok hasonlóságot tapasztalhatunk. Például azt, hogy hősünket first person, illetve külső nézetből is irányíthatjuk, s nagyon körültekintően megszervezett küldetéseket kell végigcsinálnunk. Ugyanúgy, ahogy a Hidden & Dangerousben, minden küldetés teljesen más céllal zajlik. Hogy csak néhányat említsek a tizenkét misszió közül: van túsz szabadítás, ellenséges tábornok elleni merénylet, bombázó hadművelet, stb. Nem csak a feladatok vannak ötletesen kitalálva, hanem az is, ahogy teljesíthetjük azokat. Kalandjátékba illő a cselekmény fordulatossága. Az csak egy dolog, hogy minden bevetés előtt részletes tájékoztatót kapunk a főnökünktől (amúgy ez a 3D-s eligazítás is nagyon H&D-s utánérzet), de "kinn" a terepen még további fejleményekre számíthatunk. Például zárva találjuk a templomot, ahol kapcsolatba kéne lépnünk egy pappal, emberünk tehát az egyik meglőtt őrt faggatja, hol van a kulcs. Igaz, ezek a közjátékok elég szerények (néhány megsárgult fotón láthatjuk az eseményeket), de azért mégis kalandosabbá teszik a történetet. A betétek arra is jók, hogy a kontaktjaink érdekes hírekkel szolgáljanak, melyek révén kibontakozik a történet. Nem akarom lelőni a poént, de hősünk több, mint egy szövetséges katona...

Önmagában már maga az akció is filmbe illő. Az iménti példánál maradva: miután elvégeztük a templomtoronyban az orvlövészi teendőinket, a távozásunkat meggátolandó néhány orosz katona túszul ejti a papot. Felettébb jópofa,

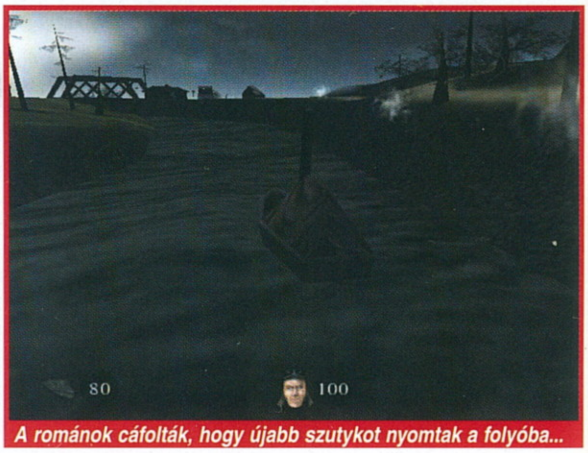
Rokon lelkek

Hidden&Dangerous
A tavalyi év egyik legkellemesebb meglepetése, amelyben a II. világháború európai hadszínterein vezethettünk négyfős kommandókat a csatába. Remek kis darab volt. (ld. 576 '99/9 – 94%)

Rogue Spear
Tom Clancy nevével fémjelzett Rainbow Six frankó kis folytatása, ahol egy antiterrorista osztaggal páholtuk a gonosz túszejtő bácsikat. (ld. 576 '99/11 – 87%)



Bumm a fejbe! Halott vagy, haver!



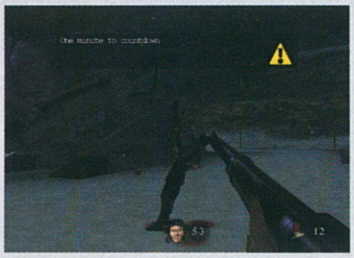
A románok cáfolták, hogy újabb szutykot nyomtak a folyóba...

Sasmenés, avagy a küldetések rövid ismertetése



The Village Fool

Az első bevetésünkön néhány fontos dokumentumot kell elcsennünk az orosz rakétaprojektről. Egy részeg sofőr helyét átvéve surranhatunk be a bázisra, aki egy üveg piáért boldogan megválik a munkájától. Álruhát – még előtte – az első őrtől szerezhetünk. A teherkocsival oda kell tolatni a közeli ládához, hogy rakomány is legyen. Az első ellenőrzési pontnál csenhetünk iratokat, amikre a repülőtér bejáratánál van szükség. A faházba a sperhaknival nyithatunk be, ami a hangár melletti ládában található. Miután megpróbáltuk kinyitni a széfet, a trófea mögött keresnetjük a kombinációt. Menekülni végül a páncélautóval tudunk. Noha felrobbantják előttünk a hidat, át lehet ugratni.



Ghost Rockets

Az ellopott papírokból az derül ki, hogy az első ún. Szellemrakéta prototípusa már kilövésre kész, s a következő éjjel útnak is indítják London felé. Be kell tehát hatolnunk a bázisra, és időzített bomba segítségével meg kell semmisíteni a kilövőállást. A szuperkém konspiratív módon nem a főkapun keresztül sétál be, mert tud egy rövidebb utat a hegyoldalon keresztül. A kilövőállást egy emelvényen találjuk. Miután az őrök felfedeznek minket, sürgősen el kell végezni a dolgot, mert beindul a visszaszámlálás, aminek igen nagy BANG! lesz a vége. A távozásnál a főkaputól nem messze találhatunk egy sziklahasadékot, amelyen keresztül átvághatunk a repülőtér felé, és végül a kétfedelű gépet elcsórva léphetünk olajra.



The Assassin

Stromb őrnagy, az egyik legbefolyásosabb orosz tiszt meglátogatja a Volgán épült új gátat. Ez kitűnő alkalom egy merénylet megszervezéséhez. Először a templomban kell találkoznunk a kapcsolatunkkal. A templomot azonban zárva találjuk. Az egyik őr a halála előtt elmondja, hogy egy tisztnél van a kulcs. Valóban: nem messze innen, fogva tartanak egy alakot, s az át is adja nekünk – na persze csak miután kiszabadítottuk. A templomban a harangtorony kinyitásához háromat kell harangoznunk, majd el kell forgatnunk a keresztet. A paptól aztán "megáldott" lövedékeket kapunk, s felmehetünk a toronyba elfoglalni a pozíciónkat. Stromb kiiktatása után a papot mindenképpen ki kell menteni a katonák karmai közül!



The Dam

Ha már a gátnál vagyunk, nem ártana gátlástalanul felrobbantani – ez ugyanis nagy érvágás lenne az orosz háborús gépezet számára. A templomban egy kétkulacsos orosz tiszttel beszélgetünk, akinek a társa azonban úgy tűnik, hűséges a jelenlegi cárhoz, s elillan a robbanóanyagunkkal. A kint parkoló páncélautóval üldözőbe kell vennünk, s vissza kell szerezni tőle a cuccot. Utána a gépházból fel kell nyitni a zsilipeket, melyek közül a középső tetejére kell elhelyezni a dinamitot. (Le kell csúsznunk hozzá a gát oldalán.) A vízbe nem szabad esnünk, mert túl erős a sodrás, szóval pakolás után a kis mólóra kell átugrani. Távozni a helyszínről a faháznál tudunk.



A Train to Catch

Az oroszok előszeretettel alkalmazzák a háborúban az ún. Necro gázt, amellyel az ember feltöltődve nekrofil lesz... Épp azon vannak, hogy útnak indítsanak egy szállítmányt a vegyi fegyverből. A feladat: megakadályozni, hogy a vonat célba érjen, és elzárni a szigeten fekvő gyárat a külvilágtól. Ezúttal kizárólag pilótaként szerepelünk. Ha még a vonat érkezése előtt bombázzuk le a vasúti hidat, két legyet üthetünk egy csapásra. Ezután az anyahajónkat kell megvédenünk két csatahajótól, végül a sziget másik hídját kell bombázni. A visszatérés a hajóra sem könnyű feladat.



Demolition Man

Itt az ideje, hogy előkészítsük a gyár teljes lebombázását. A civil áldozatok elkerülése végett az a legfontosabb, hogy először figyelmeztessük a közeli falu főnökét. Ezután a légvédelmi ágyúk kiiktatása a feladat. Először a falutól távolabb (!) eső gyártelepre menjünk, mert nem elég, hogy fel kell robbantanunk az ágyúkat, de még a bombázás kezdete előtt fel kell keresnünk egy bizonyos Dr. Meiert, aki át akar állni a Szövetséghez. Utána természetesen végeznünk kell a másik gyártelеppel is, majd az egyetlen épen maradt hídon keresztül juthatunk el a vasúti alagúthoz – vagyis a kijárathoz.



A Daring Rescue

Dr. Meier börtönben vár a kényszervallatásra, úgyhogy ki kéne szabadítani, mielőtt még kiszednék belőle az ellenállás adatait. A börtön felé azonban útba esnek az orosz flotta üzemanyagtárolói, úgyhogy előbb azokat is elpucoljuk. Heves ellenállás várható, ezért nem árt, ha érkezésünk után kölcsönveszünk egy tankot! A börtönben nem elég ám csupán szélesre tárni Dr. Meier cellájának az ajtaját: utána meg is kell védenünk tudós barátunkat. Együtt menekülünk egészen a dokkban várakozó tengeralattjáróig. A tengeralattjárót végül repülők támadják meg, ellenük a légvédelmi ágyúval védekezhetünk.



Doom's Day Device

A hírszerzés szerint az oroszok egy tömegpusztító fegyver összeszerelésén dolgoznak valahol a Sinai-félszigeten, nekünk pedig lokalizálni kéne a bázis pontos helyét. Miután bejutottunk a kommunikációs toronyba, el kell küldenünk a hadvezetésnek a koordinátákat. Utána be kell szállnunk a veszteglő Zeppelinbe – a drótvasúton keresztül ereszkedhetünk le –, és fel kell robbantanunk a pusztító szerkezetet. A robbanóanyag elhelyezése után a hajón talált kulccsal kinyithatjuk a szekrényt, amiben egy ejtőernyő hever. Az ejtőernyőt a levegőben kell kinyitni...



Wild Goose Chase

Úgy tűnik, a cári családnak nem minden tagját ölték meg: Anasztázia hercegnőt állítólag egy katonai bázison tartják fogva. Partnerőnket, Gogglest már odaküldték, és egyszer csak segélykérő üzenet érkezik tőle. Már hozza Anasztáziát, csakhogy "társasága" is akadt. Irány a hangár! Három üldözőjét kell leszedni. Ezután Goggles kényszerleszállást hajt végre, de közben kigyullad a gépe, és ő beleszorul. Hamar le kell szállnunk, s kihúzni őt. A pajtába húzódva találhatunk gázolajat az ott parkoló tankba. Mielőtt bevinnénk a két hölgyet a közeli bázisra, még le kell számolnunk a bázis ellen vonuló katonákkal.



Internal Conflict

Segélykérő üzenet érkezik az Alpokból, a Shadow Command egyik kémcsoportjától, aminek alapján meg kell találnunk a lezuhant léghajót, s begyűjtenünk a titkos dokumentumokat, amelyekkel a csoport dolgozott. Útközben a zárt kapuhoz nyilván kulcs szükséges, amit a közeli faluban lézengő öregtől kapunk meg, de csak azután, hogy begyűjtöttük neki a jégtáblákon felejtett síléceit. Amikor bekecmergünk a lezuhant hajó ablakán, kiderül, hogy kollégánk és barátunk, Mortar áruló. Sílécen eredhetünk a nyomába, hogy megdorgáljuk. Ki kell nyírnunk, s elvennünk tőle dokumentumokat, mielőtt még átadná az oroszoknak.



Into The Eagle's Nest

A hírszerzés megtudta, hol tartózkodik a cár, ráadásul éppen a palotájába szállítanak egy másik "Ítéletnap Készüléket", amit meg akar vizsgálni. Feltehetőleg a hatalom igazi birtokosa, a gonosz Popov tábornok is ott rontja valahol a levegőt. A bombát még a vonaton kell hatástalanítanunk, amíg oda nem érkezik a palotába – a legsürgősebb dolgunk tehát elérni a vonatot. Utána a kommunikációs torony melletti tankkal betörhetünk a palotába, a trónteremben pedig levadászhatjuk a cárt. (Nem cár érte...) A küldetés végén Gogglesnak kell rádión üzennünk a toronyból, hogy ugyan jöjjön már értünk. A távoli pajtánál száll majd le.

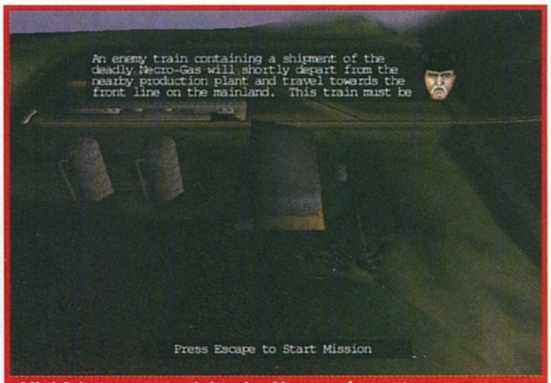


Eagle's Flight

Popov tábornok London felé tart Zeppelinén, és vele van az utolsó csodafegyver is. Ez a harc lesz a végső. Mielőtt felszállnánk az anyahajónkról, a légvédelmi ágyúnál kell helyet foglalnunk, s vissza kell vernünk a Zeppelint védő bombázók támadását. Olyan sűrűn jönnek, hogy nemigen bírjuk, úgyhogy válogatni vagyunk kénytelenek. Végülis csak azokat muszáj kilőni, amik célba találnának – ezt sűrű mentegetéssel lehet kitapasztalni. Hogy a három Zeppelin közül melyik a vezérhajó, nem nehéz kitalálni: Popov gépe átkozottul szívós. Ráadásul miután kilőttük, a tábornok egy repülőn próbál menekülni...



A gát őre (táváris Pelikán) egy eredeti néger orosz



Ajjaj fekete vonat, elvitted a Necro-gázomat...

ahogy rekedt hangján az öreg odakiabál nekünk, hogy ne foglalkozzunk vele, inkább mentsük az irhánkat – az más kérdés, hogy a tanácsát nem muszáj megfogadni.

Az összképet nagyjából úgy kell elképzel-ni, mintha a Hidden&Dangeroust összeházasítanánk egy sima first person shooterrel, merthogy Red magányos farkas. Ebből persze az is következik, hogy a Codename: Eagle nem túlzottan élethű. A golyóálló mellényünk jó pár találatot kibír, s ha netán már halálunkon lennénk, csak egy elsősegélycsomagot kell zsákmányolnunk, s máris makkegészségesek leszünk. Ugyanakkor azért bizonyos tekintetben komolyabb a játék, mint egy sima FPS, hiszen a missziók jóval összetettebbek. Nyílt terepen, nappal avagy holdvilág alatt harcolunk, szigorúan őrzött bázisokra hatolunk be, kisebb falvakat kell az ellenségtől megtisztítanunk, s a küldetéseknél sem nagyon válik be a "mindenkit lőj le"-taktika. A helyszínek klasszul – úgymond – interaktívak: ki lehet lőni a kereső reflektorokat, át lehet törni a sorompókat, járműveket is igénybe vehetünk, s egy teherautóval még fákat is kidönthetjük.

A járművek

A játékban többféle járművet elköthetünk, kezdve az oldalkocsis motorkerékpártól a páncélautón át a gőz hajtotta csónakig. A sztorinak köszönhetően az első és második világháború eszközei keverednek egymással, és kissé anakronisztikusnak tűnik, amikor mondjuk egy V-2-szerű interkontinentális rakétát kell felrobbantanunk, utána pedig egy kétfedelű géppel kereket oldanunk. Mindenesetre sokat jelent a hangulatban a járművek használata. Közülük a repülő ráadásul meglepően élethűen viselkedik. Sok I. világháborúra specializálódott repülő-szimulátorban nem tapasztaltam ennyire jól modellezett aerodinamikát. Kezdésnek egy hegyek közti bázisról szállunk fel, úgyhogy első lépésként valószínűleg a hegyoldalba is csapódunk. Idővel azért nagyon élvezetes a repülés – a bombázás még inkább! A repülőgép irányításához igen bölcsen külön billentyűzetkiosztást kreáltak az alkotók: amikor gyalog vagyunk, az egérrel nézelődhetünk, viszont ha járművet használunk, a billentyűzet aktív. Gondolom mondani sem kell, hogy a járműveket mindig érdemes igénybe venni. Nemcsak meggyorsítják az utazást, de nagyobb biztonságban is vagyunk, és vidáman el lehet gázolni a gyalogokat is . A gépekből sajnos hamar kifogy a nafta. Ez repülőgépnél igen kellemetlen esemény: ha kevés a benzin, vagy súlyosan sérültünk, muszáj leszállni, mert utántölteni/javítani csak a földön található benzineskannákkal/szerszámosládákkal lehet.



Alacsonyan szállnak a bombázók: eső lesz. Sőt, már van

Mit, hogyan, mivel?

Noha a játék küldetései elég komplexek, eltévedni nemigen tudunk. Főleg, hogy a Tabbal egy "intelligens" térképet hozhatunk be, amin piros X-szel mindig jelölve vannak a célpontok, koponyával pedig a veszélyes gócpontok. A nagyítóknál átvizsgálandó helyeket találunk, a T-vel jelzett pontokon járművek parkolnak, végül az E a küldetésről kivezető út.

Az átkutatható helyeken sokszor széttörhető ládákat, azokban pedig általában lőszert vagy golyóálló mellényt találunk. Muníciót és fegyvereket többnyire megölt katonáktól is szerezhetünk, és sok hulla után még elsősegély csomag is marad.

Bajonett ugyebár minden katonánál van – ezzel már alapban rendelkezünk. Lőfegyvereink skálája az FPS-ek mintájára viszonylag széles: pisztoly, egylövetű karabély, dobtáras géppisztoly, mesterlövészpuska a leggyakrabban használandó eszköz. Ezekben az a jó, hogy mindegyikhez azonos lőszer kell. Aztán persze robbantgathatunk is. A



Páncélököl, vasököl, oda lő, ahova köll

speciális, időzített bombákat csakis a fontos célpontnál tudjuk lerakni. A kézigránátokkal a bunkereket repíthetjük levegőbe. Hasonlóképpen használhatjuk a páncélöklöt is, bár azt inkább tankok ellen tartalékoljuk. A távirányítású dinamit univerzálisan bevethető páncélautók és objektumok ellen. A legkevésbé használható fegyver a lángszóró és a mérgező gáz – a gázkészletünk ugyanis pillanatokon belül kifogy.

Lehetett volna jobb is

A szóló mód tizenkét küldetése ugyan nem tűnik soknak, de mivel a teendők viszonylag életszerűek, stratégiát kell kiokoskodnunk, ami azért időbe telik. Egy-egy küldetés nagyjából 15-20 perc alatt teljesíthető, a teljes játékidő persze ennek a többszöröse, hiszen ki kell silabizálnunk, hol érdemes harcba keveredni, és hol jobb, ha futásnak eredünk. Az egyébként rendkívül kellemes, hogy az aktuális pálya teljes egészében a memóriában van tárolva, és így töltésnél egy pillanatig sem kell a "loading" feliratot bámulnunk. Így aztán minden aprócseprő siker után lehet egyet menteni.

A Codename: Eaglet végül is egy dolog rontja le igazán (de az nagyon): igen nehéz még csak felsorolni is azt a rengeteg bugot, ami benne maradt a programban (és engem abszolút nem hatnak meg, hogy egyszer majd lesz hozzá pár javítópatch). Csodaszép például az, amikor a levegőben lóg egy fa. Vagy amikor felrobban a teherautónk, de a rakománya lebegve marad. Sajátságos az is, amikor 200 méterről odaadnak nekünk egy kulcsot. Az se kevésbé meglepő, hogy nagyon jól célozva akár két katonával is lehet végezni egy golyóval – mindenesetre roppant takarékos megoldás.

Az ellenség viselkedése néha roppant érdekes: a puskalövésekre rendszerint csak akkor figyelnek fel, ha a közelükben csapódik be a golyó. AZT bezzeg egyből kiszúrják, hogy a tőlük lopott páncélost egy diverzáns vezeti – csak tudnám miből? Ugyancsak elég idegesítő az a kis móka, amikor a gaz ellenség egyszerűen keresztüllő egy hegyen vagy egy házfalon. Fogalmunk sincs, hogy honnan lőttek ránk – csak egyszerűen meghalunk.

A grafikai igénytelenségek szintén idegesítőek. Nagyon szép például az említett kétfedelű repülő, és az is élethű, hogy amikor üzemanyag híján leáll a propeller, a motorzúgást a szél süvítése váltja fel, de egy darabig vitorlázhatunk. A tengerbe csapódáskor viszont illúzióinkat porig rombolja a program: a gép elsüllyed, míg emberünk úgy marad a víz felszínén, mintha betonba ütközött volna.

Kicsivel több ráfordítással a Codename: Eagle akár a konkurense is lehetett volna a Hidden&Dangerousnek. Így azonban azzal kell beérnünk, hogy "csak" egy újabb játék gyarapítja ezt a stílust is, ami csak azután válhat élvezetessé, miután hozzászoktál az ökörségeihez.

V.Z.

Kotnyél

Amikor Vári Zoli koma visszatért a Codename: Eagle tesztelésének megpróbáltatásaiból, és lelkendezve beszámolt arról, hogy végigjátszotta és ez tulajdonképpen egy nagyon jó játék, első ijedtünkben orvosért szalajtottunk. Azt hittük, hogy napszúrást kapott (bár ez ebben az évszakban elég ritka), netán elhatalmasodott rajta az aggkori terheltség. Az nem egy különösebben nagy durranás, hogy könnyen játszható, elvégre egy alapvetően FPS-nek készült játék kezeléséhez talán még ma sem kell egyetemi diploma. A tucat Quake-klónok sorából ugyan kiemeli a sajátos küldetésrendszere, amelyben korai Ramboként gyapáljuk a muzsikokat, és ez tényleg roppant dicséretes. A gond csupán az, hogy az FPS-ek közül a "látványa" is kiemeli, ha ez esetben beszélhetünk ilyesmiről. Uramisten, ahogy azok a 2D fenyőfák kinéznek! Az úgymond táj textúrái eleve azt az érzést keltik, hogy egy szibériai gulágon vendégeskedünk, de lassan másfél évvel a Half-Life után ezt már nem lehet "hangulati elemként" megetetni senkivel. Márpedig ha egy játék azt sugallja, hogy mi is kockafejűek vagyunk, akkor az sem érdekes, hogy repülőt tudnak rajzolni és jók a küldetései, illúzióink hamvukba halnak.

TJ&CoVboy

külcsín/belbecs

LÁTVÁNYOSSÁG	□□□□□■■■■■
JÁTSZHATÓSÁG	□□□□□□□□□■
SZAVATOSSÁG	□□□□□□□■■■
ZENEBONA	□□□□□□□□■■

summa summarum

Ígéretes próbálkozás, amit tönkretesznek a randasága és a bugjai

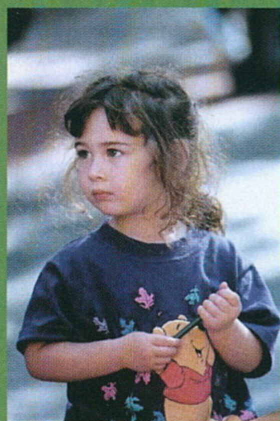
végítélet

72%

Szeretettel várunk óvodáskorú gyerekeket 2 1/2 éves kortól, a Hűvösvölgyben, igényes környezetben lévő Magyar Rádió Óvodájába!

Csodálatos ősparkban, tiszta levegőn, a gyermekek számára sok mozgási lehetőség, egészséges életmódra- és környezetvédelemre nevelés (szenzitív környezetpedagógia).

Szolgáltatásunk:
Felsőfokú alap- és szakdiplomás óvónők
A munkájukat segítő logopédus,
Pszichológus (heti 1 alkalommal)
Orvos (heti 3 alkalommal)
Biztonsági őr
Saját konyhai étkeztetés



Fakultatív programok:
- madár óvoda (ornitológussal)
- zenés torna
- zeneovi
- mini tenisz

Közlekedés: saját autóbusszal

Nyitva tartás: reggel 7 órától 18 óráig.
Információk az Óvodában: Magyar Rádió Rt. Óvodája
1021. Völgy utca 1-3. Tel: 394-3815 vagy 394-3858

Balati Computers Bt.

!!Internet + Számítógép!!

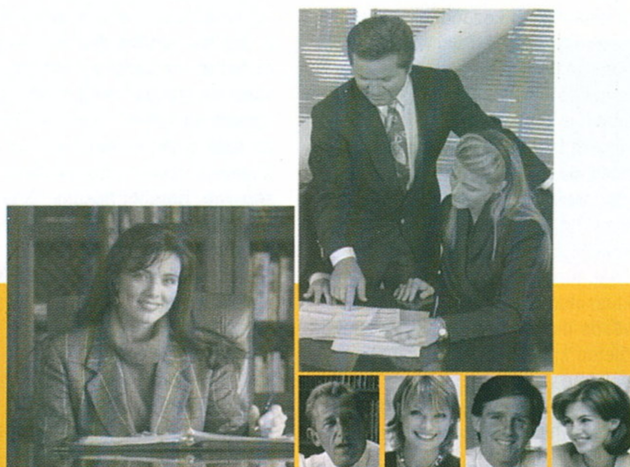
Alap konfiguráció:
Celeron 433, 6,4GB HDD, 64MB SDRAM, 15" Belinea, hangkártya, 56k faxmodem, 32x CD, Win98 2 operációs rendszer

10 órás: 59000,- Ft + 12700,- /hó
Korlátlan: 75000,- Ft + 16100,- Ft/hó

Extra konfiguráció:
AMD K6-3 400, Epox G2, ATI Rage Fury 16MB, 64MB SDRAM, 15" Belinea, hangkártya, 65k faxmodem, 32x CD, Win98 2 operációs rendszer

10 órás: 65000,- Ft + 14400,- Ft /hó
Korlátlan: 80000,- Ft + 17400,- Ft /hó

Az előfizetés 24 hónap Internet szolgáltatást tartalmaz!
Áraink a 25 %-os ÁFÁ-t mártartalmazzák!
!!! WEB lap tervezés !!!
Használt alkatrészek beszámítása!
1146 Budapest, Thököly út 88.
Tel/fax: 341-5343, 06-20 9264 507
Faxbank: 2333666/1607#
E-mail: balati@ahol.com Web: www.balati.hu
Nyitva tartás: H-P 9-17h-ig



az emberarcú internet szolgáltató

helyi hívással már a 22-es körzetben is!

Mert mi valóban a Neked legmegfelelőbb szolgáltatást nyújtjuk. Havi 4000.- Ft-ért **korlátlan elérést** biztosítunk minden nap este 6-tól reggelig plusz egész hétvégén.
Ez havi **452 óra** internetezést jelent! Részletes információért keresd ügyfélszolgálatunkat.

InterWare

Tel.: 06-40-200-166
e-mail: info@interware.hu
http://www.interware.hu

INTERSTATE '82

★ Nyírós folytatás: Taurust megnyírták, a játékot meg ki



Csajka típusú limónk egy mongol vándorcirkuszhoz érkezik



A megrögzött légszennyezőket a rendőrség újabb sorozatokkal bünteti

SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY

Fejlesztő: Activision
Kiadó: Activision
website: www.activision.com
Minimum konfig: P233, 32MB RAM
Ajánlott konfig: P-II 266, 64MB RAM
3D gyorsító: Direct3D
Multiplayer: LAN, Internet

A dolgok rendje általában az, hogy ha valaminek második része készül, akkor az előd pozitív vonásait még jobban kidomborítják, a felesleges dolgokat pedig elhagyják. Nagyjából erre számítottam most is, amikor a régi nagy kedvencem, az Interstate'76 folytatásával jelent meg az Activision. Bár inkább talán ne tette volna. Merthogy az Interstate'82 esetében a fenti elvnek éppen a fordítottja érvényesül: ami jó volt régen, azt mind a kukába dobták, s helyette egy teljesen átlagos, sőt inkább átlagon aluli arcade játék színvonalára züllesztették a folytatást.

Az Interstate'82 egy autós akciójáték á la Mad Max, és ez minden, amiben a korábbi epizódhoz hasonlít. Amerikai tájakon spéci autók furikáznak, amelyek oldalán és tetején csinos géppuskák és rakétavetők meredeznek. A gépek büszke tulajdonosai természetesen egymás legyilkolásával töltik üres perceiket. Ennyiben még ismerős is a sztori, de ezen kívül minden más megváltozott – s nem éppen kedvező irányba. Hol van az a hangulat?! Hol van az az érzés?! Milyen király is volt azokkal a hamisítatlan, '70-es évekbeli amerikai limókkal cirkálni! Nyikorgó kasztni, baba műszerfal – éppen csak az olaj és a füstölő gumi szagát nem lehetett érezni.

Most (három évvel és pár grafikus kártyanemzedékkel később) semmilyen kinézetű autók gurulnak semmitmondó tájakon. Las Vegas városa – ahol kalandjaink kezdődnek – még viccnek is rossz. A fakó színekkel burkolt házfalak tövében nincsenek járdaszegélyek, az útburkolati jelek szánalmas pöttyökként jelennek meg, a közlekedési lámpák pedig papírból vannak kivágva. Sehol egy lélek: se gyalogosok, se civil autók. Még szerencse, hogy a többi, városon kívüli sivatagos pályán ezek már kevésbé szúrják a szemünket. Dombokat és kaktuszokat reprodukálni úgy tűnik kevésbé megerőltető feladat, és lakott területen kívül még az út is jobban emlékeztet aszfaltra.

Pedig a '82-es év nem volt rossz választás: a hippi korszak lezárult, és a hosszúhajú virággyerekek helyét punkok és a new wave-ért rajongó rockerek vették át. Új, sajátos hangvételű stílusirányzatok bontakoztak ki, amit a játékban a Devo kissé nehezen kategorizálható zenéje is jól érzékeltet.

A visszatérés

Nem is tudom, hol kezdjem a részletek boncolgatását. Talán a formaságokkal illik, tehát lássuk, hol is állunk "történelmileg". Matekzsenik a címből eddig már kiszámolhatták, hogy hat év telt el a korábbi epizód óta. A nevadai sivatagban még mindig garázdálkodnak autós haramiák, úgyhogy az Auto Vigilante nevű magán rendfenntartó szervezetre továbbra is szükség van. Korábbi hősünk, Groove Champion (fedőnevén: Swinger) még mindig nekik dolgozik.

Nem úgy afroamerikai barátunk, Taurus (alias Stampede), aki néhány éve kiábrándulva otthagyta a szakmát. Egy nap felkeresi őt Groove húga, Skye, aki arra kéri, segítsen megkeresni a bátyját. Skye üzenetet kapott Groove-tól, de amikor megpróbálta visszahívni, már nem találta sehol. Először bátyja "munkaadójánál" érdeklődött, de ott egy vészjelzés óta semmit sem tudnak róla – ezért kéri Taurus segítségét. Utóbbi némi tépelődés után végül visszatér a "szakmába" – most az ő szerepét osztották ránk.



Ott szalad az egyik grafikus – minden ágyúból tűz!

Gyalogolni veszélyes!

Az új Interstate-ben azért van néhány pozitív kezdeményezés. Ilyen például a gyalogos mód. Bármikor kiszállhatunk az autóból, ami egyrészt arra jó, hogy csak gyalog megközelíthető helyekre jussunk el (például kapcsolókkal kinyissunk kapukat), másrészt pedig arra, hogy menet közben átszálljunk egy másik járgányba. Csata közben gyalogolni persze kész öngyilkosság, de néha muszáj: ha már végzetesek a sérüléseink, még mindig jobb védtelenül rohangálni, mint megvárni, hogy bennégünk a kocsiban. Amikor lábbuszt használunk, csupán egyetlen társunk van: hősünk pisztolya. Ez csekélyke tűzerőt képvisel, viszont arra felettébb alkalmas, hogy célzott fejlövést adjunk le vele. Miután az ellenfél a kormányra dőlt, máris van egy szabad autó, amibe beülhetünk. Egyébként azzal is próbálkozhatunk, hogy menet közben kirángatunk egy delikvenst a volán mögül, de a GTA2-vel ellentétben ez itt kissé kockázatos. A gaz





A kék lámákat lelövik, ugye?!

ámokfutók előszeretettel ütnek el bennünket, s csak akkor működhet a foglalós dolog, ha éppen áll, vagy lassan halad az ellenfél.

Az AI számára dicséretes, hogy a kiszállás lehetőségével az ellenfeleink is élnek. Menekülnek a füstölgő kocsikból, s ha el nem csapjuk őket, néha Taurusszal is előfordul, hogy holtan bukik a dudára, a történésről pedig csak az oldalsó ablakon tátongó golyóütötte lyuk árulkodik.



Komoly látványosságok: két morcos rendőr, 15 poligonból álló kőgolyók és féknyom a havon

Mielőtt azonban túllihegném a dolgot, hozzá kell tenni, hogy ezt a gyaloglást azért sokkal jobban illett volna kihasználni – legalábbis a kapcsolók állítgatásán kívül valami egyebet is kitalálhattak volna.

Mese habbal

Az Interstate'82 sajnos nem csak grafikailag sorvadt el, de a küldetéseket is rendesen lecsupaszították. A 17 feladatnak jóformán mindegyike egyforma: behozzuk a térképet (aminél egyébként elég idegesítő, hogy nem látni tőle a tájat, pedig az akció boldogan fut tovább), megnézzük, hol vannak megjelölve a célpontok, odahajtunk, és elvégezzük a dolgunkat, ami rendszerint abból áll, hogy jön az ellenség tucatjával, és ki kell lőni mindet.



Változást csak az jelent, ha néha nekünk kell menekülnünk, vagy valakit élve kell elfognunk. Jó, hogy elméletileg ugyanezeket kellett tennünk '76-ban is, de akkor a süket beszólások a CB-n és a váratlan események mindig valami egyedi színt adtak az akciónak – mellesleg pedig hihető volt a történet is. Az új epizód azonban már csak azért sem hihető, mert már az autók dinamikája is erőteljes játéktermi stílusban van előadva. Ha gázt adunk, nem kell arra gondolnunk, hogy a fizika törvényei kibabrálhatnak velünk – azok itt nem érvényesek. Az úttesten csak nagyritkán csúsznak a gumik, a mellékutak egyenetlenségeit nem érezni, arra pedig nagyon rá kell gyúrni, hogy felborul-junk. Ez a könnyítés azonban nem a játszhatóság javára, hanem az életszerűség rovására ment. Míg az elõd egy frankó szimuláció (is) volt, addig ez most egy olyan arcade játék, amiből a konzolokon tizenkettő egy tucat. (PC-n meg tizenhárom.) A tervezőket szemlátomást nem érdekelte, hogy a könnyebb fogyaszthatóság miatt tönkreteszik az élethűséget is. Így például hiába lyuggatják szitává a kocsinkat, amikor átjutunk egy feladaton, a következőben ismét egy tökéletesen ép járgányt vezetünk. Vagy milyen "érdekes" az is, hogy a fontosabb események között MINDIG változtathatunk az autónk felszerelésén. Lefurikázunk mondjuk egy bánya legaljára, s ott állunk neki szerelgetni – holott Skeeter, a szerelőnk a felszínen vár minket, s elméletileg ugye nála vannak a cuccok is. Persze ez még bizonyos fokig érthető lenne, ugyanis az akadályokat úgy tervezték meg, hogy általában valamilyen speciális felszerelés kell egy-egy mozzanathoz. Jellemző az a küldetés, ahol el kell zárnunk az ellenség útját. Ahhoz, hogy robbantgassunk,

INTERSTATE '76 vs INTERSTATE '82

A videóbejátszások





Az I76-ban elég különösen néztek ki a videók: a szokásos prerenderelt képsorokon szándékosan "poligonosan" hagyták a szereplőket, ami ugyan nemigen tetszett senkinek (nekem sem), viszont el kell ismerni: a jelenetek nagyon jól illeszkedtek az aktuális akciórészekhez, és remekül meg voltak rendezve. Az I82-ben technikailag ugyan jobbak a közjátékok (eltűntek a poligonok, s például baromi élethű a füst, ahogy Groove cigizik a sötétben), ám összességében mégis gyengébbek: ha közelebbről (és világosban) látjuk az arcokat, egyes karakterek szörnyű hülyén néznek ki és mintha mindenkinek műkeze lenne. A történet elég sablonos jelenetekből áll össze, és a videó is 320*200-as, egész képernyőre felhúzva. Az egyetlen jó poén a főgonosz személye.

A kocsik





Idestova 2000-et írunk, tehát az már csak természetes, hogy az I'82 használ hardveres gyorsítást, és hogy az autókon több látványeffektust alkalmaztak. Szebben világít a fényszóró is, ami tényleg tök jó, csakhogy: fények vannak, árnyékok nincsenek. Az autók külalakjában is alulmarad az I82 (az előző részben messze jobban néztek ki), a kocsik viselkedése pedig fényévekkel van lemaradva, mert teljesen eltávolodtak a szimulációtól. Az I76 ugyan a járgányok dinamikájának élethű volta miatt baromi nehéz volt, de pont ez volt benne a poén. Most viszont örülhetnek a pancserek: a kocsiknak alig van kilengésük, a gumik mindenen tapadnak, úgyhogy lehet nyomni a gázt, mint egy dodzsemben.

A first person nézet





Ez az, ami a kedvencem volt az Interstate'76-ban. Nincs még ma sem olyan autós játék, ami olyan klassz belső nézettel rendelkezne. Teljesen körbe lehetett fordulni, a nap besütött az ülésekre, és minden autótípus más belső kiképzéssel rendelkezett. A legnagyobb poén pedig az volt, hogy a leeresztett ablakon keresztül a pisztollyal lövöldözhettünk, ha a komolyabb fegyverekből kifogyott volna a lőszer. Ebből mostanra csak a forgolódás lehetősége maradt, a belső kiképzés azonban sehol. Helyette van a kiszállás, ahol most gyalog is pufogtathatunk a pisztolyunkkal, illetve ha felborulna a kocsink, kiszállva visszadönthetjük.

A kaland-feeling





Régen nem átallottam kalandjátéknak nevezni az I76-ot, annyi minden történt a küldetéseken belül, és annyira jól be volt illesztve minden a teljesen kerek történetbe. Bármennyire is van kerettörténet és minden akció után közjáték a folytatásban is, a feladatunk végül is mindig ugyanaz: egymás után likvidálnunk kell a célpontokat, s ha van is néhány különleges mozzanat, azok egyáltalán nem életszerűek. Szétlövünk például egy házat, ami véletlenül éppen úgy omlik össze, hogy abból egy ugrató képződik?! Skeeter, a szerelőnk egykor csak a csatatéren maradt dolgokból gazdálkodott (a megrongálódott alkatrészeket előbb meg is kellett javítania, ezért azokat csak egy küldetéssel később lehetett használni.) Most bármit felszerelhetünk a kocsinkra, ami rendelkezésre áll az adott ponton. A férőhelytől (ami a kocsi típusa és a felszerelt dolgok mennyisége szerint változik) és a pénztől függ minden. Pénzt pedig úgy gyűjtünk, ha szétlőjük az ellenfeleket – amiben szintén nem látni logikát.

Kotnyél

Szegény Zoli! Amikor három évvel ezelőtt odaadtam neki az I'76-ot azzal, hogy írjon róla három oldalt, nem láttam egy hétig. Miután visszatért közénk, egy újabb hétig kizárólag a játékról lehetett vele beszélni, amiről mellesleg annyit írt, hogy tíz oldalra is sok lett volna ("Bocs, de leírtam az élményeimet...") és két napig húztam. A folytatásra már egy fél évvel előre lihegett. Most éppen kivonult a pusztába, hogy homokot szórjon a fejére... Pedig az I'82-vel nincs különösebben nagyobb baj, már leszámítva azt, hogy ronda és könnyű. Nyilván jóval ifjabbak fognak játszani vele, mint az elődjével. Idősebbek meg esetleg használhatják audio CD-ként, ugyanis az eddig nem publikált '81-es debil Devo számok királyok.

nem árt egy aknavető. Ahhoz pedig, hogy idejében érjünk a felrobbantott hídtól a beomlasztandó alagúthoz, át kell vágnunk a hegyeken, mely során egy jókora ugrató vár ránk – szóval egy kis nitrora is szükség van. A saját kárunkból okulva kell kikísérletezni a megfelelő megoldásokat, bár próbálgatni mondjuk lehet nyugodtan,



Az örökmozgó exkavátor



Istenem, be szép is, ahogy a nitro fröcsög a kamerába! (Bleöeh...)

mert amit egyszer felszereltünk, azt ugyanannyi lóvéért le is szedhetjük.

Mit rejteget Skeeter?

Az extrák nagyjából hasonlók a már megszokottakhoz, tehát vannak különböző fegyverek, pajzsok, speciális dolgok (például a nitro), és állítgathatunk magán a kocsin is, mondjuk növelhetjük a motor teljesítményét. Minden fejlesztés súlynövekedéssel jár, s ennek arányában csökkennek a helyek, ahová a dolgokat pakolhatjuk. A vásárlás képernyőjén (amit minden küldetés után behívhatunk) a kocsi vázlatos rajzán négyzetek szimbolizálják a még szabad helyeket, s kategóriánként válogathatunk az eszközök közül. A fegyverek között vannak rövid hatótávolságúak, mint például a lángszóró vagy a körfűrésszel ellátott lökhárító, és vannak nagyobbak, mint például a célkövető rakéta. Érdekes új eszközök is akadnak: ilyenek például az ún. karpoon fegyverek, melyek dárdaként fúródnak a kocsikba, s a rajtuk lévő fejtől függően különböző hatásokat gyakorolnak az áldozatra, pl. gázt fecskendeznek az utastérbe, vagy teljesen lebénítják az elektromos berendezéseket. El lehet képzelni, milyen bosszantó, ha ezeket ellenünk használják. Ha nincs "légfrissítőnk", a gáz elől csupán a szabadba menekülhetünk, ha pedig nincs elektromos védelmünk és lebénultunk, csak bámulhatunk ki a fejünkből, míg ki nem csinálnak minket – szerencsés esetben elmúlik a hatás és indíthatjuk újra a motort. Én nem bántam volna, ha ezeket az ökörségeket hanyagolják: szerintem éppen elég a fedélzeti mozsárágyú, az automatán célra álló géppuska, illetve lézer, avagy a kifecskendezhető olajfolt és az efféle "hagyományos" bohóságok. Most már annyi mindent kell számon tartanunk, hogy a játék hevében a poroltót kapcsoljuk be, amikor ugratni kéne, és a nitrot, amikor ég a kocsi.

A multiplayer mód

Az Interstate '76-ot sokan szerették hálón is játszani, és talán ez az egy dolog, amiben a folytatás sem fog kudarcot vallani. Instant Actionban kipróbálhatjuk a multiplayer játékot botok ellen is. Ezeken a meccseken egyedien felszerelt járgányokkal indulhatunk, s a terepen kiemelt szerepet tölt be az a valami, amit mintha a Kapcsolat című filmből kölcsönöztek volna: ha Jodie Foster-módjára átugratunk az izgő-mozgó karikákon, átteleportálódunk máshová. A teleportálásnak pedig megvan az a kellemes mellékhatása, hogy mindenünk feltöltődik.

Negatív tendencia

Grafikailag az Interstate'82 kész rémálom, és ahogy a kaland módban haladunk előre, egyre rosszabb. A kidöntött kaktuszok és villanyoszlopok besüppednek a talajba, a felrobbanó autók "spontán széthullanak", világítanak a lámpák, ám a tűz érdekes módon nem tesz ilyet. Igénytelenség igénytelenség hátán. Az egyik jelenetben például elénk gördül egy jókora lánctalpas, s mielőtt megütköznénk vele, a sofőr leáll egy kis



Ne zavarjon az a párszáz rakéta, csak a gázt kell nyomni, és jó vagy!

diskurzusra. A lánctalpakat elfelejti leállítani, szegény bulldózer pedig egy helyben jár.

Hogy a terepet is szapuljam még egy kicsit: hát a víz elég sajátságos. A folyók és tavak felszínén gyönyörűen tükröződik minden, csak hát egy kissé szögletesek a partok. Meg aztán elég sekélyek azok a medrek. Nem is értem, minek kellenek hidak, amikor bokáig érő víznél egyikben sincs több. Nem tudom, hogy ez az egész csak egy újabb igénytelenség (a grafikusok nem fárasztották magukat azzal, hogy az autókat elsüllyesszék), vagy ezzel is csak a játszhatóságot kívánták óvni. Mindenesetre tény, hogy igen hülyén néznek ki a Jézus módjára vízen járó kocsik.

Az audio szintén nem megy élményszámba. Amikor elsőnek hallottam Taurust elpatkolni, azt hittem hogy csak emlegetik, mert csuklott egyet. Mert ez nem halálhörgés. De az is érdekes, ahogy a creeperek bekrepálnak. Már rég hamuvá égett a kocsijuk, de ők még mindig az utolsó "imájukat" üvöltik az éterbe, mintha a szinkron csúszna egy csöppet.

Az Interstate '76-ban még nem volt (legalábbis alapban) 3D-s gyorsítás. Nem voltak szép, részletes textúrák, meg csillogó autók. Még szaggatott is, mint állat. Azonban ezek fel sem tűntek, mert volt valami fontosabb: az elragadó hangulat. Az sem zavart, hogy szörnyű nehéz volt, egyszerűen mert az egész egy nagy rakás élvezet volt. A folytatása nem az.

Vári Zoli

Rokon lelkek

Interstate '76
Messze izgalmasabb, mint szürke kis folytatása, a 3D-s I'76 Gold meg pláne. (ld. 576 '97/5 – 96%)

Driver
A játék, amelyben bárki megtanulhatja, hogy hogyan kell egy autós akciójátékba kalandjáték-feelinget vinni. (ld. 576 '99/11 – 93%)

Carmageddon 2
Az igazán dögös fiúk, az igazán dögös cuccok és az igazán dögös autók lelőhelye. (ld. 576 '98/12 – 90%)

külcsín/belbecs

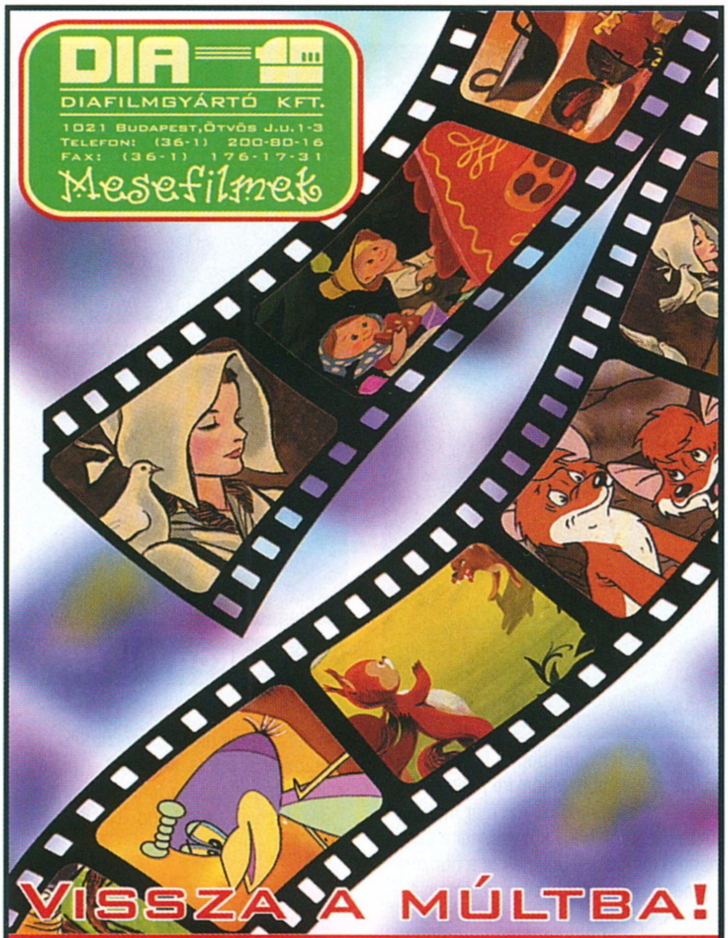
LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

summa summarum

Szürke, átlagos kis autós akciójáték, semmi köze az I'76-hoz

végítélet

66%



Több, mint 200 diafilm közül választhat!
Kérje ingyenes katalógusunkat!

SEGÍTSÉG!



Gyüjteményembe keresem az itt látható két 1984-85-ben gyártott Star Wars: Power of the Force figurát. Ha birtokodban vannak és megválnál tőlük, hívd a 3-49-48-47-es számot és kérd Martint!

Commodore 64 – Amiga
Gyorsszervíz és Kereskedelem.
Számítógépek, floppyk, nyomtatók, monitorok, tápegységek olcsó, garanciális javítása, értékesítése. C-64 turbókártyák, Amigás bővítések.
Tel.: 418-8845, 06-30-9-510-510

TRANS-AM elektric

Számítástechnika és Multimédia

Üzlet címe : Budapest, 1145. Titel u. 2/b.
Telefon / Fax : 364-05-79 és 251-79-16
Rádiótelefon : 06-209-344-391
FaxBank : 2-333-666 (1471 # Tone üzemmódban)
Http : // www.trans-am.hu
Email : info@trans-am.hu
Üzlet nyitvatartás : H-P 9-17 óráig
Szervíz nyitvatartás : H-P 10-15 óráig

2000. Évi akciónk !!!
Részletfizetési lehetőség
/ 20% befizetése mellett akár 2 éves futamidő /

15" Licom SVGA 3 év garancia	35.200,-
17" Licom SVGA 3 év garancia	52.000,-
8,4 Gb Seagate winchester	26.400,-
Pentium II Pc Partner EX	14.800,-
Pentium II Asus P2BF BX / ATX	27.600,-
Pentium II 400A Intel Celeron CPU	17.600,-
Sound Blaster 128 PCI oem	6.400,-
Turtle Beach Malibu dobozos	15.920,-
Noname, tok nélküli 74 p. CD lemez 100 darabos kiszerelésben	184,-
Noname, tok nélküli 80 p. CD lemez 100 darabos kiszerelésben	216,-
SilverBlue 80 perces CD lemez	256,-
Trans-Am Devil PII Celeron :	**125.600,-**

Pentium II EX , PII 400A Celeron , 32 SD, 4,3 Gb HDD, 1,44 FDD, Mini,S3 4 Mb AGP 48x CD drive,hangk.,14" SVGA,105 g.klav.

486-os komplett számítógép színes VGA monitorral 24.000,-
Pentium komplett használt gépek !!!
Használt alkatrészek adás - vétele
VISZONTELADÓK JELENTKEZÉSÉT IS VÁRJUK !
Hívjon, alkudjon és vásároljon !

Komplett gépek tetszőleges összeállításban 24 órás teszteléssel, 1+2 év garanciával, raktárról.
Teljes körű szervízszolgáltatással várjuk minden kedves vásárlónkat !



Egyedi multimédiás CD-k fejlesztését is vállaljuk.

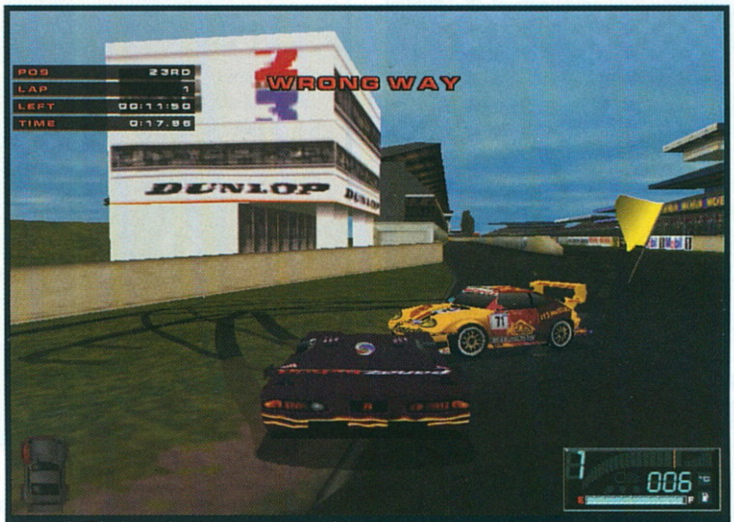
Áraink Áfa nélküliek, 1 év garanciát tartalmaznak és készpénzfizetésre vonatkoznak.

LE MANS 24 HOUR

★ Hogy mondják franciául a bőgő masinákat?

SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY

Fejlesztő: Eutechnyx
Kiadó: Infogrames
website: www.eutechnyx.com
Minimum konfig: P-II 266, 32MB RAM
Ajánlott konfig: P-II 300, 64MB RAM
3D gyorsító*: Direct3D, 3Dfx
Multiplayer: –



Hoppá! Tévútra tévedtem. Igaz, segítettek is benne...

Nem tudom, mennyien vannak, akik tisztában vannak vele, mit is jelent a cím: Le Mans 24 Hours, de gyanítom, hogy nem mindenkinél szólal meg az a bizonyos csengő. A le mans-i 24 órás futamot az autósportban jártasak csak úgy tartják számon, mint a világ egyik legkeményebb versenyét. A Franciaországban 1923 óta megrendezett verseny 24 órán keresztül tesz próbára embert és gépet – de talán főként ez utóbbit, mert a pilóták legalábbválthatják egymást. Több mint 13 km-es köröket írnak le az autók a pályán, mely nagyrészt egyszerű közutakból van leválasztva a verseny napjára.

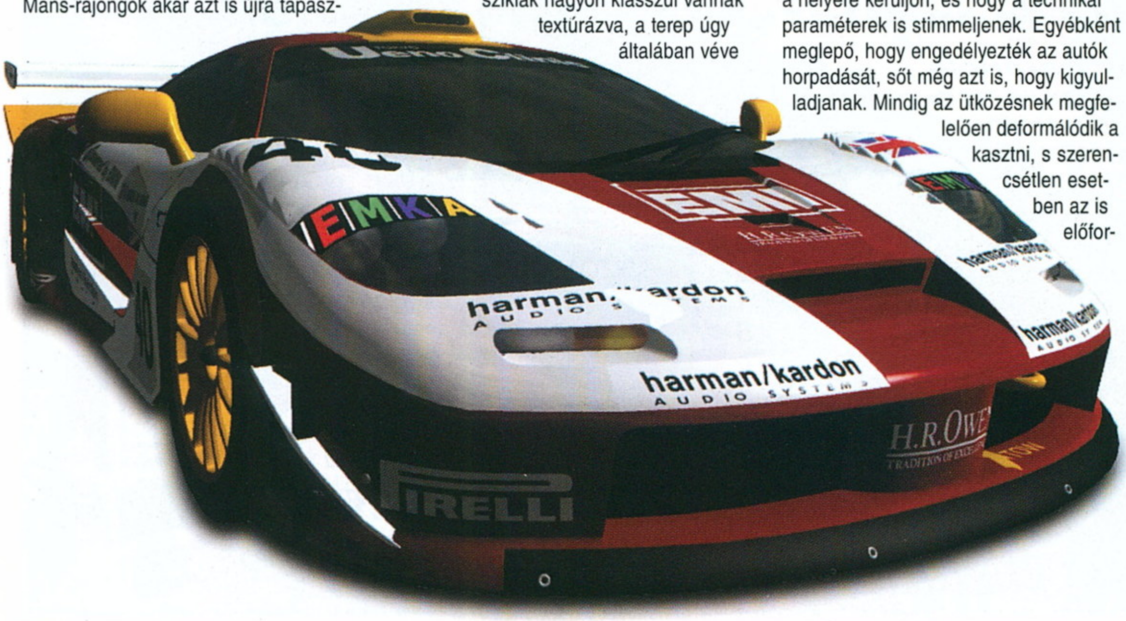
Hogy ebből a versenyből játék készült, az első hallásra nyilván rémisztőleg hat. Elvégre ki az az őrült, aki egy teljes napon keresztül a monitort kívánja bámulni? Ezért rögtön meg is nyugtatok mindenkit: természetesen nem kell 24 órát végigvezetni, bár a készítők opcionálisan biztosították ennek a lehetőségét is – elmeháborodottak mindenütt vannak. A versenyek hosszát tehát szabadon állíthatjuk: például 24 percesre, ha mondjuk minden egyes órát egy percként akarunk megélni, vagy 12 percesre, ha nagyon sietünk. Létezik még továbbá egy, illetve kétórás módozat is. Az ekképpen lerövidített meneteknél a napszakok gyors változása mutatja, hogy tulajdonképpen a "24 óráson" vagyunk: hirtelen nyugszik le, majd kel fel a nap egyazon futamon belül. Az effektus elég tetszetős: fokozatosan sötétül be az égbolt, miközben napkorong eltűnik a horizonton. Az időjárás szintén változó. A megszállott Le Mans-rajongók akár azt is újra tapasztalhatják, milyen volt a tavalyi futamon az idő – ugyanis ha hihetünk a fejlesztőgárda állításainak, a teljes 24 órás versenynél ugyanabban az órában fog eleredni az eső, mint igazából, és ugyanakkor fog besötétedni is.

Jó és kevésbé jó momentumok

A játékban természetesen minden eredeti, szóval a létező pályákon létező istállók járgányaival téphetünk. A pálya tesztelésében a valódi versenyekért felelős klub egyik igazgatója is részt vett, s állítólag csak olyan dolgokat kellett korrigálni, minthogy rossz típusú fa volt az út szélén, vagy hogy az egyik ház nem a megfelelő fekvésben volt elhelyezve. Az már más kérdés, hogy szerintem ez csak link reklámszöveg. Nem kétlem, hogy az illető úriember járt a fejlesztőknél, de azt már igen, hogy pont az egyik fán akadt volna meg a tekintete. A fák ugyanis tök egyformák, és valljuk meg őszintén: nemigen lehet meghatározni a fajtájukat.

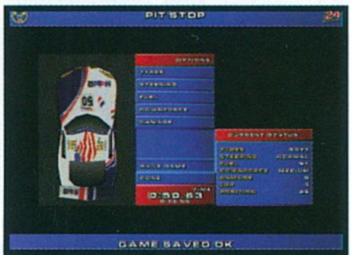
A Le Mans 24 Hours egyáltalán nem egy kirívóan szép játék: noha például a sziklák nagyon klasszul vannak textúrázva, a terep úgy általában véve elég sablonos. Talán pont a fáknál nyilvánul meg leginkább, mennyire puritán megoldásokat alkalmaztak. Azt már menet közben is látni, hogy közvetlenül a pálya mentén lombokkal takarják el a horizontot, nehogy túl sokat kelljen számolnia a gépnek, viszont ha keresztbe fordulunk, azt is láthatjuk, hogy ez a "lombfal" mintha kissé mesterkélt lenne. Két méterenként ismétlődik, mintha csak egy szimpla kerítés volna. Az épületek textúrázása sem valami csúcs, de összességében azért mégis csak természetesebb hatást nyújtanak – főként amikor beesteledik, mert akkor világítanak az ablakok.

Az autókról hasonlókat lehet elmondani. Akik figyelemmel kísérik a valódi versenyek alakulását, nyilván boldogok lehetnek, amiért az eredeti GT1-es Nissanok, Toyoták és GT2-es Porschék meg Dodge Viperek vezetőülésében foglalhatnak helyet. A startnál a kommentátor sorban végigmegy a felsorakozott járgányokon, s az éppen aktuális csapatunkról egy bővebb beszámolót is nyújt. Az autógyárak megbízottjai gondoskodtak róla, hogy a járgányokon minden szponzor matricája a helyére kerüljön, és hogy a technikai paraméterek is stimmeljenek. Egyébként meglepő, hogy engedélyezték az autók horpadását, sőt még azt is, hogy kigyulladjanak. Mindig az ütközésnek megfelelően deformálódik a kasztni, s szerencsétlen esetben az is előfordul, hogy az egyik fényszóró tropára megy. Ám a szakértők is elsiklottak néhány apróság felett. Például elég alapvető dolog a sebesség. Az ugyanis nem elég, hogy a kilométeróra 200-at mutat – ezt érzékelni is kéne. Ha nem látnánk az órát, szerintem úgy kb. 60-ra tippelnénk az autók végsebességét.





Este van, este van, ki-ki nyugalomba



Igényes kivitelű pit stop

Rokon lelkek

Need for Speed 4
A sorozat mindig is az országúti autóversenyek etalonja volt – aki a legjobbat akarja, az máig is a negyedik részével játszik. (ld. ***576*** '99/7-8 – 96%)

Speed Busters
Egy igen kellemesnek induló, arcade autóverseny bohém pályákon, amit aztán sikeresen elrontottak pár idegesítő baklövéssel . (ld. ***576*** '99/1 – 83%)

A kocsik külsőre úgy nagyjából rendben vannak, annak ellenére, hogy szemlátomást nem sok poligont pazaroltak rájuk. Ezt főleg a belső nézetből lehet észrevenni, ahol egy eléggé elnagyolt motorháztető zötyöklődik előttünk. Elég gyenge az ablaküvegek effektusa is – bár a "gyenge" talán nem a megfelelő szó, hiszen tulajdonképpen nincs is ilyen effektus. Csak egy szürkeséget látunk ablakok gyanánt, ami néha átmosódik kékbe.

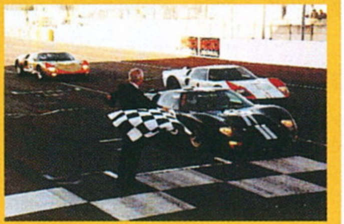
Ha globálisan nézzük a játékot, a grafika végül is azért annyira nem rossz. Az élethűségre láthatóan próbáltak sokat adni. Például a kanyarok előtt fékezve látványosan felizzanak a féktárcsák, bár talán ezt egy kicsit túllihegték: már-már lámpa módjára világítanak. A kipufogókkal is enyhe túlzásba estek, mert alapjáraton is egyfolytában tüzet pöfögnek a kocsik.

A TV-s kameranézetekkel megnézhető visszajátszások egész pofásak. Többféle követő nézet kerül bevágásra, s a távoli kameraállásoknál frankón ráközelít a képernyő az autónkra. Kár, hogy ezek sem hibátlanok. A pálya menti operatőrök kamerái ugrálnak, amikor a kocsit követik.

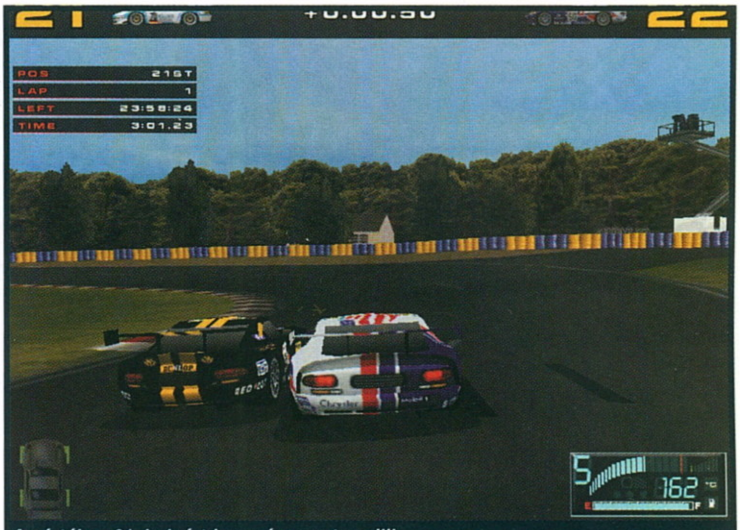
Környezeti hatások

Maga az autóvezetés élménye viszont azon része a programnak, amit többnyire csak dicsérni lehet. Jó, hogy egy kicsit

Pár érdekesség a Le Mans-versenyről



Meglepő, de a 24 órás non-stop verseny már közel nyolcvan (!) éves múltra tekint vissza! Eddig 68 alkalommal indultak neki a versenyzők az eleinte 17, később 13 kilométeres körnek, hogy pontosan egy napot töltsenek el a szélvédőre (és a gázpedálra) tapadva. Az első versenyen, '23-ban még két pilóta váltotta egymást a győztes autóban, ami 2200 kilométert hagyott maga mögött, mire meglengették előtte a kockás zászlót. Azóta a technika némi fejlődésen ment át, a kilencvenes években már az ötezer kilométert, és a kétszázas átlagsebességet is bőven túllépték a versenyzők (ekkor már három váltott sofőrrel). Az igazi hírnevet a legendás '66-os futam hozta meg a versenynek, amikor 4843 km lenyomása után kb. két méter döntötte el az elsőség kérdését (lásd a képet). A móka azóta világraszóló cirkusszá avanzsált, amit tízezrek követnek figyelemmel a helyszínen virrasztva, és további milliók nézik élő egyenesben a 24 órás TV-közvetítést. Az idei verseny június 17-18-án lesz, és a szakértők McLaren-Porsche párbajt várnak a dobogós helyekért.



Az értékes 21. helyért is parázs csata zajlik

túlságosan is stabilak a járgányok, s ezért amolyan játéktermi stílusú az irányítás, viszont így a billentyűzettel is könnyen el lehet boldogulni. Rá lehet érezni a sebességhatárokra, amikkel a legjobban vehetjük a kanyarokat. Bár, mint mondottam, vizuálisan nem annyira tapasztaljuk a lasulást/gyorsulást, viszont a gumik csúszkálása és a jól eltalált motorhangok révén mégis "képben lehetünk". A talajfelületek különbözőségével maximálisan meg voltam elégedve: végre egy versenyjáték, ahol a söderágy nem csúszik, mint egy jégpálya, hanem csak egyszerűen nehezen lehet haladni benne – vagyis azt a célt szolgálja, amire kitalálták: lassítja az autót. Az is rendkívül élethű, ahogy kifogy az üzemanyag. Mintha csak lötyögne a tartály alján a benzin: az első leállás után három-négyszer még azért "ráharap" a motor, míg végül teljesen reménytelenül megrekedünk.

Az ellenfelek tudásával is ki voltam békülve, noha az amatőr fokozatú versenyek sem könnyűek. Tetszett, hogy a vetélytársak emberi módra vezetnek. Szinte sosem idegesítenek minket lökdösődéssel. Sőt, ha eléjük kerülünk, meglehet, hogy inkább ők rántják félre a kormányt.

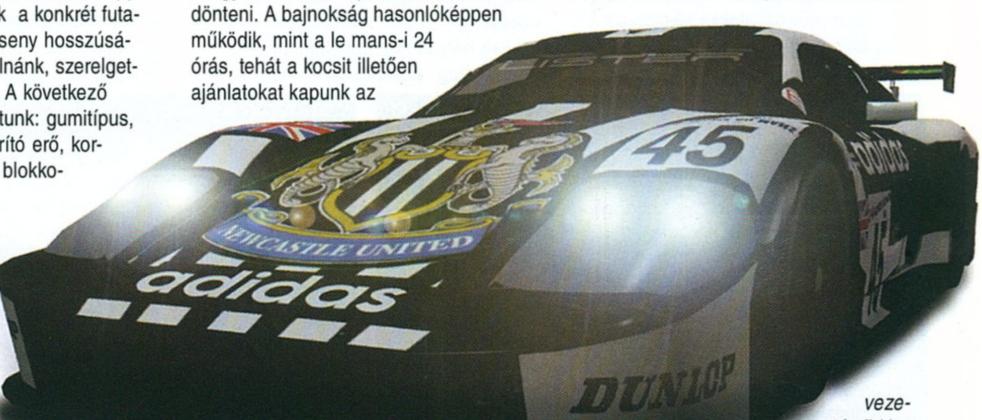
Az üzemmódok

A karrierünk építgetése ötletes körülmények között zajlik: van egy virtuális notebookunk, s arra e-mailben küldik meg a különböző istállók az ajánlataikat. Eleinte persze csak a sereghajtó csapatoknál kapunk állást, de ha sikerül megvillantanunk a tehetségünket, úgy egyre dögösebb járgányokba ülhetünk át. Amikor egy üzenetet megvizsgálunk, akár tesztelhetjük is a kocsit, hogy megfelel-e a kívánalmainknak, s az alapján dönthetünk, hova szerződünk.

Miután megvan a verda, a versenyek előtti menübe kerülünk, ahol négy dolgot tehetünk: időmérő kört futhatunk a rajtpozícióért, megkezdhetjük a konkrét futamot, beállíthatjuk a verseny hosszúságát, s mielőtt még indulnánk, szerelgethetünk is a garázsban. A következő témakörökön állítgathatunk: gumitípus, üzemanyagszint, leszorító erő, kormányzás, váltó típusa, blokkolásgátló, fékrásegítés, sebességmérő mértékegysége. Mint látható, csak nagy vonalakban változtathatunk a műszaki paramétereken – jóformán csak annyira, amennyire a várható időjárás miatt szükséges.

Ha netán menet közben lenne valami kívánalmunk, úgy ugyanezeket a változtatásokat a bokszban is el lehet végezni. A bokszban ezeken kívül meg lehet javíttatni a sérüléseket is (elhasználódó kocsik csak a profi szinten vannak), és akár állást is menthetünk.

A program Arcade, illetve Championship üzemmódja leginkább abban más, mint a fentiekben ismertetett 24 órás futam (fix számú kört kell mennünk) – vagyis ezeket választva egy teljesen hagyományos autóversenyként működik a Le Mans. Ezekben a módokban más, kisebb pályákon folynak a versenyek, például van városi pálya is. A játéktermi (Arcade) módban egyszeri futam, időmérő körök, és gyakorlás választható, a kocsit pedig kategória szerint kérhetünk: van GT1-es, GT2-es, és prototípus versenyosztály. A bajnokságnál a hosszabb "kitartás", avagy a rövidebb "sprint" mód között kell dönteni. A bajnokság hasonlóképpen működik, mint a le mans-i 24 órás, tehát a kocsit illetően ajánlatokat kapunk az istállóktól – miután pedig szerződtünk, különböző üzeneteket a teljesítményünkre vonatkozóan.



Célegyenes

Maga a verseny – akármelyik módot is választjuk – elég izgalmas, és viszonylag nagy kihívás is. A Le Mans 24 Hours nem éppen az utóbbi idők legszebb autós játéka, de a grafikáján kívül nemigen lehet más okból megdorgálni. Legfeljebb a kommentátort lehet még egy kicsit megkóstolni, néha ugyanis egészen elképesztő badarságokat beszél. Például rögtön a rajt után könnyedén kielőzök egy kocsit, mire valami hasonlót mond: *"hosszasan küzdött, de végre elnyerte a jutalmát"*. Mellesleg igen érdekesek ezek a nevesített alany nélküli kommentárok is: *"Elképesztő: átvette a vezetést!"* Hurrá! De ki?! Azt megértem, hogy nem tudja kimondani a nevünket, de legalább a csapatét mondhatná.

Na persze egy verseny attól még nem lesz rossz, ha hülye kommentátort küldenek a helyszínre **(Láttunk mi már sok ilyet a magyar tévékben is... – CoVboy)**, szóval aki kedvet érez egy-egy éjszakába nyúló versenyhez, az a játékban bátran rajthoz állhat.

V.Z.



Repülőrajtot vettünk



A féktárcsa izzása oké, de a tisztelt publikum azért gáz

külcsín/belbecs

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

summa summarum

Pofás kis autóverseny, érdekes témával, különben semmi extra

végítélet

76%

DELTA FORCE 2

★ A Kudlik-kommandót a processzorgyártók szponzorálják?

SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY
Fejlesztő: Novalogic
Kiadó: Novalogic
website: www.novalogic.com
Minimum konfig: P-II 266, 64MB RAM
Ajánlott konfig: P-III 500, 128MB RAM
3D gyorsító: Direct3D
Multiplayer: LAN, Internet

Hál' istennek, kommandós játékokból igencsak bővelkedik a számítógépes piac, akár már a kategórián belül is lehet válogatni, ki milyet kedvel. Itt van például a Delta Force 2, ami valahol félúton van a Rainbow Six-féle szuper élethűség és egy egyszerű lövöldözős játék között. Két sebesüléstől be lehet adni a kulcsot, de ugyanakkor mindig egy egész tábornyi katona ellen vezényelnek ki minket. A kommandó ugyan nem egytagú, de mivel a többiek elég hamar hősi halottakká válnak, az alapfelállás mégiscsak amolyan Rambós stílusú.

A jó orvlövész

Aki játszott már az első résszel, jól tudja, hogy mi a játékban az érvényesülés titka: a mesterlövészpuska. A Delta Force 1-ben nagyjából az alábbi volt a "menetrend": elfoglalni egy nehezen felfedezhető helyet, ahonnan jól belátni a célterületet, s onnan – mintha csak a vurstliban lennénk – lőni mindenre, ami mozog. (Persze talán egy kicsit túl sarkosan fogalmaztam, de tulajdonképpen ez volt a lényeg.) Az már csak amolyan bónuszfeladat volt, hogy az épületekben rejtőző jómadarakért azután be kellett menni.

Nos, az alkalmazandó taktika nagyjából ugyanaz maradt a második részben is, viszont a küldetések azért némileg több változatosságot visznek a vadászatba. Például ha túszokat kell kísérgetnünk, akkor édeskevés, ha csak a távolból pufogtatunk. Néha az időzítés a legfontosabb tényező. Teszem azt, amikor egy vonatot kell felrobbantanunk, idejében elő kell készítenünk a terepet, s nem szabad, hogy az ellenség közben megzavarjon minket. Minden küldetésen belül általában van olyan pont, hogy az ellenség figyelmét nem tanácsos felhívnunk magunkra – tehát kicsit a Delta Force 2 is amolyan "rejtőzködős" játék lett. Például amikor gyakorlatozásról tér vissza egy kisebb hadsereg terrorista, nem árt, ha csöndben szabadulunk meg az utunkat keresztező őrjárattól. Ha ugyanis a csapat meghallja, hogy valami csetepaté zajlik, azonnal ott terem, és akkor valószínűleg mi húzzuk a rövidebbet. Ezúttal tehát – ha lehet – még nagyobb szerepe van a késnek és a hangtompítós pisztolynak. A bujkáláshoz ki kell használni továbbá a terepadottságokat. Így például kúszhatunk az újonnan "kifejlesztett" magas fűben.

Egy élmény

A fű kapcsán akkor talán ejthetnénk pár szót a játék grafikájáról is. Igazán csak pár szó lesz, ugyanis a fűvel tulajdonképpen ki is merítettük az újkeletű tereptárgyak felsorolását. Sajnos a külcsín gyakorlatilag változatlan az első részhez képest, a voxeles engine-en nem látni különösebb változást. Hacsak azt nem, hogy már megint iszonyú a játék gépkövetelménye. Jelentéktelen apróságok persze azért akadnak, mint például a több külső nézet. Túlzottan sok hasznukat mondjuk nem vettem. Megnézhetjük, hogyan masírozik (vagy adott esetben ejtőernyőzik) a katonánk oldalról, hátulról, vagy a terepen egy fix pontról – de játszani csakis a "belső" nézetből lehet.

A kidolgozás tekintetében inkább a hangokat lehet értékelni, mert ezek a Delta Force 2-ben egyszerűen zseniálisak. Az eldördülő lövések szinte belehasítanak a táj csendjébe, s ha célba találunk, mindig újabb és újabb halálhörgést hallhatunk. (A különböző módon megsebesülő katonáknak az animációja is igen kellemesen sikerült.) A felénk kilőtt lövedékek pedig igencsak rémisztő zajokat generálnak: ha


Putty! Ennyit a SCUD-okról


Ezt távcsővel is kicsit nehéz volt kiszúrni


Jobb ma egy veréb, mint holnap három túszok




Újabb név törölhető a fizetési listáról

Rokon lelkek

Rogue Spear
Tom Clancy nevével fémjelzett Rainbow Six frankó kis folytatása, ahol egy antiterrorista osztaggal páholtuk a gonosz túszejtő bácsikat. (ld. 576 '99/11 – 87%)

Spec Ops 2
Tök rosszul (két hónappal a Rogue Spear után)időzített kommandós vállalkozás, ami a konkurencia miatt a "futottak még"-kategóriába szorult. (nem teszteltük)

mondjuk egy harckocsi mögött bujkálunk, fémes csörrenéseket hallani, míg egy fa mögött rejtőzködve tompa puffanások jelzik a becsapódó töltényeket.

A legjobban azonban az tetszett, hogy amint az ellenséges katonák észrevesznek minket, hangosan üvöltöznek egymásnak, méghozzá a helyi nyelvjárásban. Ha éppen Afrikában járunk, valamiféle szuahéli makogást hallani, ha viszont a Balkánon, akkor szláv szófoszlányokat vehetünk ki – akinek nem olyan hiányos az orosz tudása, mint nekem, talán még egész mondatokat is felismer. Csak a közvetlen környezetünk hangjait hiányoltam: lépteinknek nincs semmilyen zaja, és ha kúszunk abban a bizonyos magas fűben sem susog semmi.



Példaképünk Matuska Szilveszter



A jégmezők lovagja már megint hátulról támad

A bevetés

A küldetések menetrendje a már bevált módon történik: először is jön az eligazítás, ahol nem árt figyelni, habár menet közben is kiírathatjuk az aktuális feladatokat. A játék információs panelét szinte teljesen változatlanul hagyták: az adataink, fegyvereink és a mellettük látható térkép (ezúttal kicsit részletesebben kimunkálva), rajta az útjelző pontokkal, amiket követnünk kell – vagy legalábbis érdemes. Persze a pontokat összekötő egyeneseket nem kell kőbe vésett parancsolatnak venni: egy jó kommandós (a túlélő kommandós) mindig a körülményeknek megfelelően választja meg útvonalát.

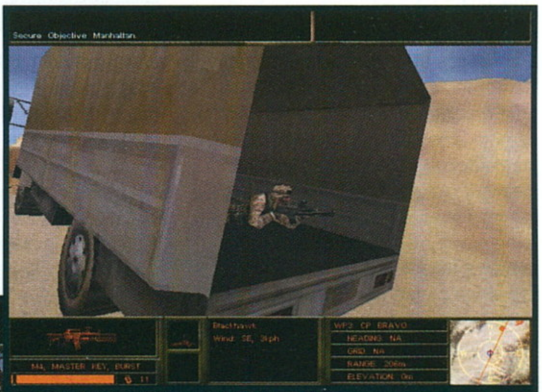
A játék egyszemélyes hadjárataiban először két kontinens (Afrika, Antarktisz) közül választhatunk, majd fokozatosan egyre több (majd' ötven) küldetésben kell a terrorizmussal szembeszállnunk. Nappali, éjjeli missziók váltják egymást, s "időjárásilag" is a végletek között mozgunk: sivatagi forróság és téli havazás is előfordul – attól függően, hogy a világnak éppen melyik táján kerülünk bevetésre.

Hasonlóképpen változatosak az ügyek is. Míg az egyik helyen néhány SCUD-ot kell felrobbantanunk, máshol egy urániumbányát kell visszafoglalnunk. Mindennek köszönhetően most talán a fegyverkezés is többet számít. A valódi típusokból álló felszerelésünket természetesen minden küldetés előtt magunk állíthatjuk össze, noha mindig van egy alapbeállítás is. Egy elsődleges és egy másodlagos fegyvert vihetünk magunkkal (valamilyen puskát, és mondjuk robbanóanyagot), valamint választhatunk egy kézifegyvert és valamilyen egyéb felszerelést is – utóbbinak a muníciót érdemes beállítani.

A fegyverek hatásfoka alapvetően jól lett modellezve, viszont az engine hibájából adódóan akad néhány furcsaság. Az még hihető, hogy mondjuk a mesterlövész puskával egy lövéssel két fickót terítek le, de hogy egy metszéssel két nyakat vágjak el?! Grafikailag sem vitték túlzásba a fegyverek kimunkálását. Azt, hogy tárat cseréltünk, például csak a hangokból lehet megállapítani, a művelet egyébként láthatatlan. A fegyverek közti váltás meg villámgyorsaságú: szó szerint csak egy villanás az egész. Ennek a gyorsaságnak köszönhetően tulajdonképpen távcsöves, hangtompítós pisztollyal is rendelkezünk: célzunk a puskával, majd a pisztollyal lövünk... Nagy baromság az is, hogy nem tudjuk elvenni az ellenség fegyvereit. Ha elfogy netán a lőszerünk, ott állunk tehetetlenül, noha szanaszét hevernek az AK-47-esek.

Az ellenség

Az ellenség intelligenciája több fokozatban állítható a főmenüből, s ennek megfelelő az éberségük is. Első pillantásra életszerűenek tűnik a viselkedésük, tehát hamar felfigyelnek a rendkívüli zajokra, és az ellenség mozgására – vagyis ránk. Roppant jó móka, hogy be lehet csapni őket. Nagy dirr-durrt rendezni mondjuk az adott ház egyik oldalán, majd megkerülve az épületet hátulról támadni a megbújó katonára. Vagy még érdekesebb az az eset, amikor felugrunk az ellenség teherautójának a platójára, és úgy jutunk be a célterületre. Utazás közben elővehetjük a hangtompítós pisztolyt, és az őrök közül senki sem veszi észre, mitől is rogy össze a társa, s csak izgatottan nézelődnek, míg be nem beteljesedik a sorsuk. Az élethűség ellenére viszont ugyanazokat a hibákat tapasztalni néha, mint az első részben: a bonyolultabb helyzetekben mintha nem tudnák a gép irányította katonák, mitévők legyenek. Elsősorban a belső terekre értendő ez a bizonyos "bonyolultabb" helyzet. Számtalanszor tapasztalni, hogy egy-egy katona be van ragadva egy sarokba, akit így egyszerűen csak meg kell szabadítanunk a szenvedéseitől. De fedett térben azok is meglepően viselkednek, akik nincsenek megbolondulva. Esküszöm, hogy két méter távolságból lassabban reagálnak, mint a szabadban 200 méterről. Jó, ez mondjuk a játszhatóságon javít – elvégre van időnk észrevenni, és becélozni a katonákat –, de az élethűségen nemigen lendít. Egy másik hiba, hogy ellenfeleink néha nem tudnak fontossági sorrendet felállítani. Mondjuk bőszülten lövöldöznek kifelé az ablakon, miközben ott állunk mellettük csőre töltött puskával, és már csak a ravaszt kell meghúznunk – mintha direkt nem akarnánk tudomást venni rólunk. Rá is fáznak.



Ezt hívják veszélyes rakománynak



Ebben a küldetésben szabályszerűen le vagyunk ejtve

A küldetéseket végülis multiplayerben igazán élvezetes kipróbálni, két-három haver segítségével. Van persze deathmatch is, de úgy elveszik a játék taktikai mivolta – ami pedig az egyik alapja a Delta Force 2-nek.

...jó-e a Delta Force 2?

A fenti kérdésre nagyjából úgy lehet válaszolni, hogy igen, legalábbis a játékosok 1%-ának. Nagyjából ennyire taksálom azok számát, akik megfelelő géppel rendelkeznek az engine egészen sajátságos kívánalmaihoz. Vagyis azokat, akik kipipálhatják a következő "néhány filléres" tételt: PIII500-as processzor, 128MB RAM, 32 bites videokártya. Bár olyan híreket is hallottam, hogy még ez a felsorolás sem elegendő – legalábbis 800x600-nál nagyobb felbontáshoz. Hogy ezekből mi igaz, meg mi nem, azt nem tudom, egyet viszont biztosan tudok: az én Celeron 333-asommal gyalázatosan futott a program. Legszívesebben még 640*480-nál is lejjebb vettem volna a felbontást, de hát már így is nehezemre esett észrevenni a távoli katonák kontúrjait, ami ebben az esetben 1 pixel formájában jelentkezett. A Voodoo 3-as kártyám fabatkát sem ért, köszönhetően annak, hogy a Novalogic voxeles engine-je nem igazán erre készül fel a táj generálásakor. A készítők szerint ha a poligonos objektumok számolásába egy 16 bites kártya segített volna be, az a terep instabillá válásához vezetett volna, azaz például egy fa vagy egy ház "csúszkált" volna a talajon... A magyarázat bizonyára helytálló, viszont nem változtat azon a tényen, hogy rengetegszer azért haltam meg, mert a képfrissítés olyan sűrű volt, hogy az egyik képkockán az ellenség bal oldala, míg a következőn már a jobb oldala mellett lőttem el. Ha engem kérdeztek, én szívest-örömest lemondok a Novalogic által nagyon kultivált voxelekről, és maradok a poligonoknál – meg a Hidden & Dangerousnél.

V.Z.

külcsín/belbecs

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

summa summarum

A Szent Voxel-szekta tagjainak és erőmű tulajdonosoknak talán jó

végítélet

74%

ABOMINATION
THE NEMESIS PROJECT

★ **Mutánsok, vallási szekták és egyéb állatfajták**





Úgy látszik, erre járt egy mammut, ami dinnyére ivott sört

SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY
Fejlesztő: Hothouse Creations
Kiadó: Eidos Interactive
website: www.hothouse.org
Minimum konfig: P166, 32MB RAM
Ajánlott konfig: P-II 266, 64MB RAM
3D gyorsító: –
Multiplayer: LAN, Internet

A filmekben, ha valami ismeretlen, halálos vírus fenyegeti az emberiséget, az esetek nyomasztó többségében a hősök az utolsó utáni pillanatban megérkeznek és megmentik a világot a vésztől. Ahol nem, ott kiderül, hogy ez csak a kerettörténet volt, és az imígyen katasztrófafilmmé avanzsált mű aktuális hőseire és a világmegmentésre még egy kicsit várni kell – de az persze halálos biztonsággal bekövetkezik. Az eredetinek távolról sem nevezhető alapsztori kettes számú verzióját vetíti elénk háttértörténetül a karácsonyi játékpiacról itt maradt Eidos-féle Abomination: a vírus jött, látott, és kiütéssel győzött a jobb sorsra érdemes (?) humán faj fölött. Az usque tíz százalékra rúgó túlélő lakosság sem mondhatja magát különösebben szerencsésnek: a világégés utáni mérsékelten szép új világot mutánsok, szörnyetegek, és őrült ámokfutók hordái lepik el. Mintha ez nem lenne elég, megjelenik egy, a megváltozott körülményekhez alkalmazkodó vallási kultusz is. A magukat Hívőknek nevező fanatikus szektatagok világvégéről prédikálnak (ez persze a lakosság kilenctizedét elpusztító járvány után nem vall különösebb éleslátásra), és autentikus módszerekkel növelik spirituális testvéreik számát: aki nem áll közéjük, azt megkínozzák, felkoncolják, kerékbe törik és egyéb illetlen dolgokat művelnek vele.



Hőseink a rák ellenszerét kutatják. Sőt, rögtön kettőét!

A helyzet elég sötét ahhoz, hogy a sokszorosan bevált dramaturgiai fogással feltűnjön a színen a világot megmenteni igyekvő hősök kicsiny, ám annál lelkesebb csapata. A rettenthetetlen héroszok cserejátékosokkal együtt tizenhatan vannak, és egytől egyig különlegesen kiképzett kommandósok. Ők fogják kipucolni a pályáról a sok száznyi nem kívánatos egyedet – persze csak ha az egyszeri játékos bírja kifinomult reflexekkel / stratégiai géniusszal / hosszas kutatómunkával begyűjtött cheat-kódokkal (a nem kívánt rész törlendő).

Az X-COM után (nagyon) szabadon

Az eddigiek alapján programunk first person shootertől Tetrisig bármi lehetne (a bizonytalanságból a hangulatos, ámbár semmitmondó intro sem húzza ki az embert), ideje tehát, hogy fellebbentsük a fátylat: az Abomination egy izometrikus 3D-s, valósidejű stratégia-akció keverék. Katonáink közül egyszerre általában négyet vezényelhetünk egy-egy bevetés során (talán a szakszervezet érte el, hogy ne dolgoztathassuk halára szegényeket), ami csak félig-meddig folyik a real-time hagyományok medrében. Az események zajlása bármikor megállítható, és a pauza alatt is ügyködhetünk, például új parancsokat adhatunk ki, vagy embereink cókmókjában turkálhatunk kedvünkre. A küldetések céljai aránylag kevés változatosságot mutatnak: vagy simán ki kell nyírnunk a gaz ellenség hordáit, vagy meg kell keresnünk valamit (és mellékesen kinyírni az ellent), esetleg megvédenünk egy helyszínt vagy személyt (az ellen kiirtása mellett, természetesen). A vérengzés hatásfokának szinten tartásához tekintélyes fegyverarzenál áll rendelkezésünkre (főleg, ha szorgosan



Tűzijáték a Futrinka utcában



Az utolsó pofontól még mindig csillagokat látok

Az elkövető ismert

Az Abominationt elkövető Hothouse Creations '98-ban mutatkozott be a kissé felemás fogadtatásban részesült, ellenben több mint félmillió példányban elkelt Gangstersszel (ld. 576 99/1). A három öreg játékipari róka, Peter Moreland (többek között a Gunship 2000-en dolgozott), Martin Carr (kilenc évet húzott le a MicroProse-nál) és Rob Davies (az F1GP-hez, a Civilizationhöz és a Transport Tycoonhoz volt némi köze) által alapított bristoli cég ezzel elég szépen megalapozta a jövőjét. Az Abomination után a jó öreg Pirates!-ből csináltak egy kétes sikerű utánérzetet Cutthroats néven (ld. 576 99/10), de továbbra is az Eidos egyik biztos pillérének mondhatják magukat. Mostanság a Gangsters 2-n dolgoz(gat)nak. Ha valakit érdekel, éppen programozókat és grafikusokat keresnek – ami játékaikat elnézve már eléggé rájuk fér...



A TASSZ jelenti: nincsenek polgári áldozatok a felszabadított Grozniјban

guberálunk a szitává lőtt ellenségek környékén), de amilyen széles a választék, annyira kevéssé működnek élethűen a mordályok. Előfordul, hogy egy Godzilla-méretű, kedélyesen vonagló szörnytömeget húsz méterről sikerül lenullázni két-három hetyke lövéssel, viszont egy kamikaze-jelleggel rohamozó emberszabásúba hosszas sorozatokat kell eregetnünk közvetlen közelről, hogy egyáltalán méltóztasson észrevenni. Ezt némi jóindulattal bősz kommandósaink eltérő tulajdonságainak számlájára írhatjuk, mert olyan is van nekik (mármint tulajdonságok, mert számlát eddig még nem mutattak). Minden baka négyféle karakterisztikával büszkélkedik, plusz mindenkinek van egy saját, méretre szabott egyéni képzettsége is, így a csapat összeállítása és felfegyverzése is elég erős hangsúlyt kap a játékban.

Akcióra fel!

Adott tehát az állig felfegyverzett és mindenre elszánt csapat, valamint egy térkép, ahol kiválaszthatjuk menetrendszerű vérengzéseink helyszínét. Összekapjuk magunkat, kiszállunk a terepre – és igencsak meglepődünk. A kissé pórias grafika ellenére a készítőknek igencsak jól sikerült visszaadniuk a halálos járvány által szétdúlt, káoszba süllyedt világ hangulatát: mindenhol romok, égő roncsok, haldokló szerencsétlenek, és a szenvedés nyomai. Nyomasztó csend uralkodik, szinte érezni a halál érintését a tájon. Néha feltűnik egy-egy túlélő, aki meghábborodott az átélt borzalmaktól (akadnak használhatóbbak is, akiket jó eséllyel a csapatunk soraiba vehetünk). Na és persze ott vannak a mutáns szörnyetegek és a járványban elhullottak földi maradványai, amik B-kategóriás horrorfilmeken edződött szemmel nézve is meghökkentően rondán néznek ki. Ha azt mondom, hogy egy gruppenszexelő zerg kolónia gyenge Hupikék Törpikék-epizódnak tűnne mellettük, még csak nem is túloztam. **(És milyen az, amikor túlzol? – CoVboy)** Ha túltettük magunkat a megrázkódtatáson, indulhatunk terepet tisztogatni. Embereink irányítása könnyű, aki látott már real-time stratégiát, annak rögtön kézre is áll. Tennivalóink sora az életünkre törők eliminálásán kívül a terep aprólékos átböngészésében merül ki. Bárhol találhatunk jó kis fegyvereket, illetve a Hívőkről és/vagy a járványról értékes információkkal szolgáló tárgyakat, a megmenthető civilekről nem is beszélve – ezért nem érdemes villámháborút folytatnunk, kutassuk csak át az egész pályát. A program stratégiai játéknak tekinti önmagát, és lehetőségünk is nyílik a "lassan járj, tovább élsz"-típusú kommandózásra. A gond az, hogy ha szépen alakzatba fejlődve, felderítőt előreküldve, egymást fedezve haladunk előre, általában egy csepppel sem érünk el jobb eredményt, mintha fejetlen csürhe módjára, válogatás nélkül mindenkit fél kiló ólommal üdvözölve nyomulunk (ráadásul utóbbi esetben nem is nő térdig a szakállunk, mire befejezünk egy küldetést). Szóval nagyon nem kell óvatoskodni, az ellenség általában simán szitává lőhető (annak ellenére, hogy az őket irányító AI néha meglepően értelmesnek tud mutatkozni). Ha mindenkivel végeztünk, visszaballagunk a bázisra és a megszerzett infókkal okosabban indulhatunk friss csapattal új bevetésre. A történet küldetésről-küldetésre, sablonos fordulatokkal tűzdelve tekergőzik tovább, ha marad elég emberünk és muníciónk, a móka végére néhány extra-visszataszító rémség likvidálásával végleg (de legalábbis a második részig) kipucolhatjuk a mutáns vírusgazda bandát a földgolyóról. Kezdődhet a civilizáció újjáépítése – de ez már egy másik történet.

Stílustanulmány

Némi csalódásra adhat okot, hogy a programban csupán egy campaignre lelhetünk, azt viszont mindjárt háromféleképpen is játszhatjuk: gyorstalpaló (kizárólag a történet fő vonalára összpontosít), normál, valamint bővített (sok mellékküldetéssel) módban. Mivel ez csak a játék hosszára, és a sztori mellékes szálainak felderítésére van hatással (a nehézségre abszolút nem), mindenképpen a leghosszabb kampányt érdemes választani, mert a változatosság tudvalevőleg gyönyörködtet. A kissé harmatos egyjátékos potenciálért a program féltucat multiplayer móddal kárpótol: a megszokott CTF- és deathmatch-variációkon kívül olyan egzotikumok várnak ránk, mint az e-mailes párbajok, vagy az Unreal Tournament népszerű Dominationjének helyi klónja, a Hold Position nevű móka.

Abominálni avagy sem?

Hogy a játék grafikája kissé idejétmúlt (kevésbé finoman fogalmazva: ronda), az tény, de nem ez itt a legnagyobb gond. A fő baj az, hogy akciójátéknak kevés benne az akció, stratégiának meg kevés benne a stratégia: tipikus "két szék között a pad alá"-eset, amit a korszakalkotó játék-menetbeli újítások és az eredetiség sem képes feledtetni – mert ilyeneknek nyoma sincs a játékban. Van viszont némi (meglehetősen nyersen ábrázolt) brutalitás és Giger rosszabb vízióit idéző szörnyek, amik szintén nem biztos, hogy növelik a játék potenciális rajongótáborát. Mindezek ellenére meglepően sokan nyomják a neten multiban, tehát valaminek mégiscsak kell lenni benne... Talán a jól eltalált hangulat és a könnyű kezelhetőség. Ezek miatt érdemes kipróbálni az Abominationt egy-két körre.

Hancu



Rokon lelkek

Gorky 17

A Topware hasonló alaptörténetre épülő RPG-je, lényegesen kellemesebb látvánnya, egészen más harcrendszerrel, de legalább ilyen ronda szörnyekkel (ld. 576 '99/11 – 85%)

X-COM: Apocalypse

Remek kis játék az Amigás időkig visszanyúló elöd nyomán, ami a maga idején már mindent tudott, amit most az Abomination – és még annál sokkal többet is (ld. 576 '97/10 – 80%)



Mellettem robbant fel egy szerelemgomba

külcsín/belbecs

- LÁTVÁNYOSSÁG
- JÁTSZHATÓSÁG
- SZAVATOSSÁG
- ZENEBONA

summa summarum

Talán három éve még jó lett volna

végítélet

67%

EARTHWORM JIM 3D



★ **Tőgyelgés a földigiliszta-lét misztériumaiban**

SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY

Fejlesztő: VIS Interactive
Kiadó: Interplay
website: www.ewj3d.com
Minimum konfig: P166, 16MB RAM
Ajánlott konfig: P266, 32MB RAM
3D gyorsító: Direct3D
Multiplayer: LAN, Internet



Egy személyiségzavarokkal küzdő hörcsög a mókuskerékben

Mekkora lehet egy giliszta agya? Az ember azt mondaná, hogy ezzel nem is érdemes foglalkozni, ám Earthworm Jim, a szupergiliszta most alaposan rácáfol erre. Pszichójának



Az ultimate fegyver: a rettenetes csirke

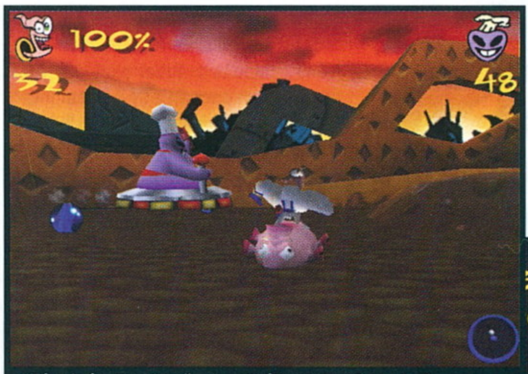
ugyanis legmélyebb bugyrai tárulkoznak ki teljes 3D-ben, és egészen elképesztő dolgok kerülnek onnan elő. Hosszú szünet után tehát ismét Earthworm Jim a főszerepben! A forgatókönyv, mint azt már Jim esetében megszokhattuk, ezúttal is akkora ökörség, hogy az akár egy mexikói szappanopera szerzőjétől is származhatna. Szegény Jim kómába esik, melynek oka egy egészen hétköznapi baleset: a fejére esik egy tehén. Hogy a szerzőket idézzem: Jim agya pasztörizálva lett. A Freud-féle analízis a következő: Jim szuper egojának kell rendet teremtenie, hogy az agyilag zokni énjén a szuperhős énje kerekedjék felül. A dolgot nehezíti, hogy a tudatalattijából nem éppen pozitív élmények szabadultak fel. Újra szembe kell néznie például olyan gazfickókkal, akikkel már egyszer leszámolt. Tessék tehát felkészülni: mély lélektani drámának lehetünk szemtanúi...

Mint minden elhíresült 2D-s platformjáték-sztár, végre Jim is átvándorolt síkból a térbe, s ahogy az elvárható az oldalra scrollozódó háttereket poligonos terep váltotta fel. Ha valaki még netán nem ismerné: Jim egy egészen különleges csúszó-mászó. Varázslatos szkafanderének köszönhetően kezekkel és lábakkal is rendelkezik, s eme különleges testfelépítésének köszönhetően rajzfilmekbe illő mozdulatokat produkál. Jellegzetes például, amikor előrántja saját magát, és ostorként bánik a testével. Vagy amikor duplán ugrik, s elkezdi pörgetni a fejét, mint egy helikopter. De az se semmi, ahogy a köteleken mászik: nem csak a kezeivel, de a fejével is kapaszkodik.

Jim a 3D-ben is megőrizte a jól bevált trükkjeit, így például "luftballonozni" is tud. Igaz, ez most speciális célt szolgál: csak akkor fújódhatunk fel, ha kék lufikat találunk, s miután lebegünk, határidőre kell begyűjtenünk bizonyos bónuszokat. Mielőtt azonban jobban belemélyednénk az elmés részletekbe, előbb vegyük át, mit is kell hősünknek tennie, hogy magához térjen.

Egyről a kettőre

Az a tehén úgy tűnik alaposan összetörte Jim koponyáját, mert hősünk valahogy még álmában is egy tehenet lát. A képzeletének Szent Tehene – merthogy így nevezi a jámbor jószág magát – arra kéri Jimet, gyűjtsön neki varázslatos tőgyeket. Kutyaharapást szőrivel: noha gilisztánk nyilván per pillanat mindenféle



"Távolságot, mint üveggolyót megkaphatod..."

emlőtől irtózik, nincs mit tenni: teljesítenie kell a küldetést.

Hát kérem: nagy marhaság ez itten – és ezt most szó szerint is lehet érteni. Viszont azt el kell ismerni, hogy nagyon frappánsan, és humorosan találják az egészet. Jim agyának a különböző központjaiban helyezkednek el a pályák, mely idegközpontok a következő dolgokért felelősek: memória, boldogság, félelem, fantázia. Ezeknek megfelelően alakulnak a pályák: Jim memóriájából például valami gyerekkori emlék kerül elő, amikor a csirkék és az ökrök háborúban álltak egymással. A boldogság érzelemnél pedig mi más is lehetne egy gilisztánál mérvadó, mint a kaja. Persze Jim boldogságát beárnyékolja, hogy Fatty Roswell, a dagadt földönkívüli kissé feldúlja az ízlésvilágát, holmi tökéletes burger összetevőit keresve...

Hogy néhány konkrét dolgot is mondjak a játékról: először tehát három szint erejéig egy baromfiudvarban találjuk magunkat, s óriás csirkéket, meg ökröket lőhetünk halomra. Aztán jön a következő három pálya, mikor meg konyhafelszerelések alkotják a díszletet... A négy idegközpont között egy semleges, köztes szinten barangolhatunk: ez tulajdonképpen Jim agya. Az egyes központokba az összegyűjtött tőgyekkel juthatunk be: ahányszor csak ráállunk a pályákhoz vezető liftekre, nyomban kiíródik, hogy még mennyit kell összeszedni. A liftekkel nagyobb termekbe juthatunk, melyekben egyrészt a Szent Tehenet találjuk, másrészt a pályákhoz vezető ajtókat. Az ajtóknak azonban nem mindegyike nyílik, mert hozzájuk megfelelő mentális szintre kell jutnunk. Jim "szanaszét gurult" intelligenciáját apró kis üveggolyók szimbolizálják, melyekből minden egyes pályán százat szedhetünk össze. Sajnos a golyók – az aranytőgyekkel ellentétben – mindig újratermelődnek, ahányszor csak visszamegyünk valahova. A kimentett állásunk mindenesetre mindig azt a mennyiséget tartja nyilván, ami az adott pályán a rekordunk volt. A pályarekordokat a program szépen összeadogatja, s így mozdul



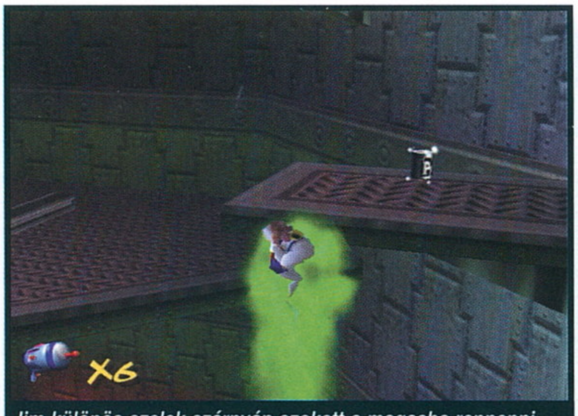
Az ötös számú vágóhíd. Ilyen tehenek meg is érdemlik, hogy levágják őket!

el az IQ szintünk az ebihalétól a revizoré-ig, majd tovább – a játék efféle jelzőkkel illeti az egyre magasabb szinteket.

A rajzfilmes stílus

Az Earthworm Jim 3D sajnos korántsem nyújtja azt a látványt, mint 2D-s korszakában. Régen ugyebár arról volt híres, hogy a színgazdag hátterek egy rajzfilmmel vetekedtek. Ezúttal viszont a terep erőteljesen lemarad a konkurens játékok (mint mondjuk a Croc) mögött. Meg mernék rá esküdni, hogy 3D-ben most kevesebbet dolgoztak a grafikusok. A helyszínek abszolúte fantáziátlanok. Többnyire csupán folyosókon mászkálhatunk, melyek falára nyilván csak azért raktak valami textúrát, hogy ne maradjanak üresen. Az egyes helyszíneken belül ugyanazok a textúrák ismétlődnek minden teremben.

Viszont ami megmaradt "rajzfilmesnek", az a játékmenet. A platformstílusban immár elengedhetetlen ajtónyitogatáson és kapcsolókeresésen kívül mindenhol valami mulatságos feladat is vár ránk. (Mellesleg az ajtónyitás is néha elég sajátságos procedúra: például hörcsögöket kell felébresztenünk, hogy megtekerjék a zárszerkezetet.) Elképesztően gyagyás figurákkal működhetünk együtt, s a velük kivitelezendő akciók igen "komolyak". Főleg a végkifejletük. Teszem azt: megbíznak minket egy baromfi tábornok kiszabadításával. Nyílik a cellaajtó, elnyerjük a jutalmunkat, ám a tábornokra ráesik egy hűtőszekrény... A boldogság idegközpontban Elvis raboskodik. A Király – miután kiszabadítottuk – mint egy tökkelütött hülye, minden árokba beleesétál, ezért nekünk kell átrugdosni felettük. Miután átvezettük száz veszélyen, mi következik? Beesik egy húsdarálóba...



Jim különös szelek szárnyán szokott a magasba reppenni

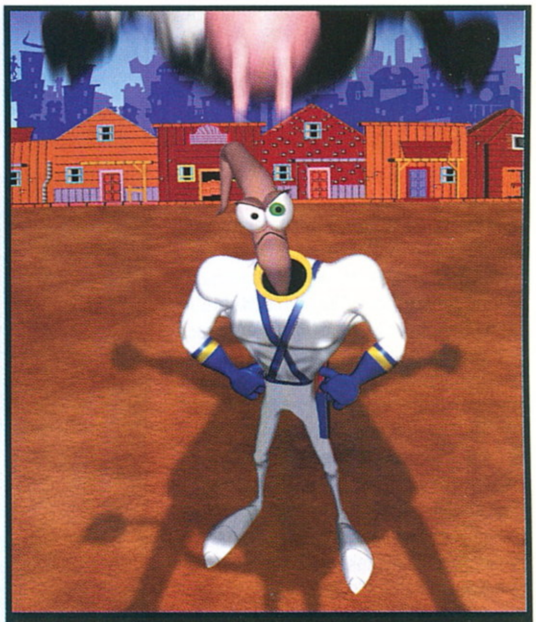
A lézerrel ugyanis úgy kell eltalálnunk a kapcsolóként működő serpenyőket, hogy mandinerből pattinthatjuk a lövedéket.

A leggonoszabbak

Bár hülyén hangzik, a kómás sztori azért igazi telitalálat. Így ugyanis újra fel tudták támasztani azokat a szereplőket, akiket már eddig is nagyon szerettünk utálni. Rögtön az első pálya végén Psycrow-val kell csatát vívnunk. Nem is akármilyen csatát: Psycrow lánctalpakon furikázik, míg mi egy disznón szörfözünk. A főellenségek a játékkal ellentétben igen kemény kihívást jelentenek. Nagyon szemét dolgot kívánnak tőlünk: adva van egy aréna, benne 100 üveggolyó, amit mind össze kell gyűjteni, de közben az ellenség is gyűjti őket. Muszáj tehát elvenni a másikét. A rablásra pedig csak egy mód van: ha felveszünk egy rakétát és célba találunk vele. A robbanástól az ellenfelünk elejt néhány golyót, s azokat gyorsan elhappolhatjuk. Mondani sem kell, hogy rakétákkal ránk is ugyanúgy lövöldöznek. Nagyon idegesítőek ezek a menetek, mert a rakéták célkövetősek, és csak az utolsó pillanatban lehet elugrani előlük. A malacunkat meg amúgy is nagyon körülményes navigálni.

Jó tanácsok

Hogy azért megkönnyítsem a nyájas olvasó dolgát, adnék egy tippet a sikerhez. Mivel az arénákban három lövedék termelődik újra, és egyszerre kettőt lehet felvenni, egyet mindig tartsunk magunknál, s így ellenfelünknek kevesebb módja lesz lövöldözni. A játékmenettel kapcsolatban először is arra figyelmeztetnék mindenkit, hogy nem szabad megfeledkezni a szuper ugrásról (lehajolunk és úgy ugrunk). Gondolok itt például arra, hogy az ún. Pump-pakkok használatánál is számíthat. Az oké, hogy a bab extra sebességre kapcsolja Jim bélműködését, de bizonyos pallók csak akkor érhetők el, ha pont akkor eresztődik ki a túlnyomás, amikor egy magasat ugrunk. Végül még egy apróság: ha nem tudunk továbbjutni, addig ne essünk kétségbe, amíg van ellenfél. Sokszor ugyanis az összes gonosz kinyírása után aktiválódnak bizonyos kapcsolók, de az is előfordul, hogy valaki elejt egy kulcskártyát.


Tehén érkezik az első számú vágányra



Szia, Mata vagyok! Kérsz egy Tepsit?



A Király él! Olyan kövér volt, hogy nem fért be a mennyország kapuján

A küldetésekhez sokszor speciális fegyverek kellenek, melyeket bizonyos automatákból vételezhetünk. A sima blaster pisztolyunk például a nagydarab ökrök ellen fabatkát sem ér. A húsbárddal viszont csinos kis mészárlást rendezhetünk köztük. A tojásmuníció azért jó, mert célzott lövéseket is le lehet adni vele. Hozzá hasonlóan több fegyvernél is a nézelődésnél célkereszt jelenik meg. Ez egy igen hasznos opció lenne – kár, hogy first person nézetben nem tudunk mozogni. A boldogság központban például a célzott lövés kiemelt szerepet kap.

Egy csillag leáldozóban

Amikor Jim skótdudázni kezdett egy tőggyel, el kellett ismernem, hogy ökörségben még mindig felül tudják magukat múlni a kiagyalói. A humoros hangvétellel nem is lenne gond, ám nincs az a hangulat, amit ne tudna tönkre vágni a pocsék irányítás. A kamerakezelés egyszerűen botrányos. Ilyet még nem pipáltam: Jim sokszor nem fér el a kamerától. Például ha rossz helyre mentem be, nem tudtam kapásból visszafordulni, csak miután egy "tiszteletkört" mentem, hogy kimozduljon az ajtóból az "operatőr". Ezenfelül a kamerást állandóan manuálisan kell utasítgatni, mert általában a leghasználhatatlanabb perspektívánál állapodik meg. Nem tudom, hogy vajon miért kell állandóan a Tabot nyomkodnunk ahhoz, hogy előre nézzünk. Jim gyorsasága sem lenyűgöző. Volt, hogy eluntam az életemet, amikor egy hosszabb terepen kellett átvágnom. A sétálásnak nemigen tudom mi haszna van, mert hát a futásnál lassabb tempóra még a veszélyes akrobatamutatványoknál sincs szükség.

Nem egészen értem, hogy egy ilyen nagy nevet, mint Jim, hogy engedhetett át egy kisebb skót cégnek a Shiny Entertainment. Színvonalas grafika és játszhatóság nélkül, ez ugyanis már nem ugyanaz az Earthworm Jim, aki az emlékeinkben élt, hanem egy jóval gyengébb.

V.Z.

Rokon lelkek

Croc
Talán a legjobb 3D platformjáték, amelyben egy igen mókás krokodil viszon-tagságos életébe nyer bepillantást az arra járó gamer. (ld. *576* '98/4 – 90%

Rayman 2
Grafikai kivitelének és hosszúságának köszönhetően pillanatnyilag a 3D platformjátékok királya, amelyben a tenyeres-talpas főhős Nagy Menekülést mutat be a robotkalózok börtönéből. (ld. *576* '99/11 – 96%)

külcsín/belbecs

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

summa summarum
Nem akarok kukacoskodni, de Earthworm Jim ennél szebb és jobb játékot érdemelt volna

végítélet
68%

LEGO ROCK RAIDERS

★ **Egy LEGO-centrikus játék, avagy Red Alert pelenkában**



Ezen a szörnyön azt bírom különösen, hogy olyan jó sok poligonból áll



SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY

Fejlesztő: Data Design Interactive
Kiadó: Lego Media
website: www.legomedia.com
Minimum konfig: P200, 32MB RAM
Ajánlott konfig: P300, 64MB RAM
3D gyorsító: Direct3D
Multiplayer: –

Gondolom, senkinek sem kell bemutatnom a Lego építőjátékot (de azért megteszem). A hasonló nevű dán cég néhány évtizeddel ezelőtt kezdte el gyártani kis műanyag bigyóit – azelőtt főleg fajátékokban utazott –, amelyek rövid idő alatt elsöprő népszerűségre tettek szert a világ minden táján. A Legon azóta nemzedékek nőttek fel, miközben a cég újabb és újabb történelmi kiegészítőket, városokat, univerzumokat adott ki a játékhoz: van már kalóz-Lego, űrbázis-Lego, idősebb gyerekeknek szóló Technic Lego – talán csak egy Adult kiegészítő hiányzik a repertoárból... A cég néhány évvel ezelőtt a számítógépes játékok piaca felé is elmozdult. Létrehozta a Lego Media kiadót, ami azóta már több programmal is meglepte a nagyérdeműt. Láttunk már monitoron Lego-kalózosdit (Lego Island), Lego-autóversenyt (Lego Racers), Lego-sakkot (Lego Chess), és most itt a legújabb: a Lego Rock Raiders.

Hej, élet, bányászélet...

A Rock Raiders szintén egy létező Lego-kiegészítő (ez éppen az űrbányászok viszontagságos életét dolgozza fel), ennek megfelelően a program környezete és kerettörténete is hozzá igazodik. A sztori középpontjában az LMS Explorer űrhajó áll, amely egy balul sikerült bányászexpedíció során először aszteroidamezőbe keveredik és megsérül, majd egy féreglyuk (amolyan "űrteleport") is az útjába kerül, és átszippantja a hajót egy másik galaxisba. A megrémült legénység az idegen csillagrendszerben leszáll a legközelebbi bolygóra, ahol bányásztudásukat elővéve elkezdik gyűjtögetni azokat a kristályokat és ásványokat, amelyek a hajó megjavításához szükségesek.



Nagyszerű: egy óra alatt találtam egy órát (vagy mit...)

Munkájukat azonban sziklaomlások és az ismeretlen világ furcsa szörnyetegei akadályozzák (szám szerint négyféle> láva-, jég- és sziklaszörny, valamint egy ásványzabáló csigafajta), így a játékos feladata lesz, hogy 25 küldetésen keresztül biztonságban végigvezesse a bányászokat a bolygón. (Szikla)szilárd meggyőződésem, hogy ennél azért sokkal jobb történetet is ki lehetett volna találni.



Hihetetlen dolgok történnek a Lego-űrbányászokkal

Kő' sok kő

A Lego Rock Raiderst real-time stratégiai játékként hirdeti a kiadó, de az a szomorú igazság, hogy a program csak nyomokban emlékeztet a szokványos stratégiákra. A gyártó ugyanis – a legfiatalabb játékosokat megcélozva – érdekesen erőszakmentes koncepciót alakított ki: a gyűjtögetést helyezte a játék központjába, az építkezés és a harc szerepét pedig minimálisra csökkentette. Ennek köszönhető, hogy a "normális" real-time stratégiákban megszokott játékmenet (gyűjtögetünk, hogy építkezhessünk és harcolhassunk) itt nem működik. A Lego Rock Raidersben azért építkezünk, hogy hatékonyabban gyűjtögethessünk, és azért harcolunk, hogy semmi ne zavarja meg a két nyersanyag, a kristály és az érc bányászatát. A játékidő brutális hányadát – kb. 90 %-ot – tehát a különféle sziklafalakban, kövekben, telérekben végzett fúrások teszik ki, átfogó hadműveletekről, egyáltalán offenzív megmozdulásokról senki ne is álmodjon.

Isteni szikla

A nyersanyagokat tartalmazó sziklafalak tehát kiemelt helyen szerepelnek a játékban, nem csoda hát, hogy a sziklák különböző minőségi kategóriákat kaptak, szám szerint négyet. A kavicsfalat egyszerű bányászok is hamar lebontják, a laza sziklafalat már valamivel nehezebben és lassabban lehet megszüntetni, a kemény sziklafalak csak robbantás, vagy munkagépek révén takaríthatók el az





Héló, Raider bácsi, ne tessék bántani a városomat!



Most nézzétek meg: kő kövön nem maradt

útból, míg a tömör sziklafal meg sem moccan, akármivel ütjük. A bányászmunkát eleinte csak az anyaűrhajóról leteleportált bányászokkal kezdjük, akik a csákány forgatásán és az omladozó sziklafalak megerősítésén kívül semmihez sem értenek, de a későbbiekben adhatunk nekik tárgyakat (fegyvereket, dinamitot, stb.), és különféle szakmákra is kiképezhetjük őket. A mérnökké képzett bányász már épületeinket is megjavíthatja, a pilóta, a tengerész és a sofőr a különböző légi, vízi, és földi járműveket vezethetik el, míg a robbantási szakértő a kemény sziklafalakat döntheti romba egy-egy dinamitos láda segítségével. Az épületek – a szokott módon, szigorú hierarchiát követő – felhúzásával (pontosabban űrhajóról történő leteleportálásával) aztán járműveket is gyárthatunk, amelyekkel még gyorsabban megy a fúrás, szörnyvédelmi kerítéssel, áramvezetékként is funkcionáló utakkal vehetjük körül bázisunkat, és...ennyi. Nincs tovább. Innentől kezdve még a különféle upgrade-lehetőségekkel sincs igazi továbblépés a játékban. Csak gyűjtögetjük a nyersanyagot, és fúrjuk a sziklát, amíg nem sikerül teljesíteni a küldetés célját (egy sziklában rekedt társunk kiszabadítása, bizonyos mennyiségű kristály gyűjtése, stb). Ha jön egy szörny, gyorsan leöljük pár másodperc alatt (ami abból áll, hogy az akció ikonra kattintunk, erre a szörnyhöz legközelebbi fickó automatikusan szétlövi a szörnyet), és folytatjuk a furkálódást. Ilyen játékfelfogás mellett talán nem meglepő, hogy multiplayer opciót hiába is keresnénk a programban... Mondjuk, ez nem is biztos, hogy baj, a 25 pályás "hadjárat" már maga egy rémálom. Amellett ugyanis, hogy a küldetések egy igazi RTS-játékos számára szörnyen unalmasra és nehézkesre sikeredtek, a véletlen és ellenőrizhetetlen sziklaomlások hipp-hopp agyoncsapják jól képzett bányászainkat, így a "két lépést előre, egy lépést hátra" elv sajnálatosan gyakran érvényesül. Mindennek betetőzéseként pedig a játékban csak az egyes küldetések



Tele van a portom mindenféle plasztik fickóval



Egy rettenetes szörny a helyi bestiáriumból

között lehet menteni, játék közben nem – technikai K.O. a javából...

Göröngyös kivitelezés

Egy nagyon jó találás még talán megmenthette volna ezt a játékot, de a készítők külcsín terén is csak közepes munkát végeztek. Az engine erős amatőr produkció, ami azt jelenti, hogy igencsak szögletes világképet tár elénk, ahhoz képest, hogy milyen hardvert követel (az más kérdés, hogy milyen hardverrel hajlandó elindulni, TNT-vel például nem kooperál). A textúrák egyszerűen rondák, a kevés környezeti hangulatelem (láva, patak, jégfal) idejétmúlt megvalósítású, csak a speciális 3D-effektek (kőomlás, épület-teleportálás, stb.) juttatja eszünkbe, hogy valahol 2000 elején járunk. Az épületek többé-kevésbé ott vannak a szeren, de az egységek nagyon kicsik, és semmiben nem különböznek egymástól (egy profi mérnök-pilóta-robbantó tehát ugyanúgy néz ki, mint egy zöldfülű). A felülnézeti képen kívül váll-, és szemnézet is helyet kapott a játékban, de hogy miért, azt nem tudom: tökéletesen használhatatlan mind a kettő (arról nem is beszélve, hogy ezekből a nézetekből sokkal rondább a grafika). Nem értem, hogy miért fordítottak arra energiát, hogy ez a két opció belekerüljön a programba. Ehhez képest a pályaközi animációk kifejezetten jók és humorosak, még szerencse, hogy .avi-formátumban kerültek a korongra, így meg lehet őket tekinteni a játék végigjátszása nélkül is. A program audio része viszont megint csak csalódásra ad okot: a hangok egy-két kivételtől (például a rémes brit akcentussal dirigáló építésvezetőtől) eltekintve átlagosak, a zene pedig...háát...én kevés játékmuzsikát kapcsoltam ki életem során, de ezt a pittyegő rémséget nem bírtam elviselni két percnél tovább.

Gyerekjáték az egész

Mint már említettem, a Rock Raidersszel az ifjabbakat célozták meg. Ezt támasztja alá a játék egyszerűsége, könnyűsége, valamint az a tény, hogy 8 részletes gyakorlóküldetés, interaktív ikon-help és egy 90 oldalas príma kis kézikönyv rágja szájba a játék irányítását. Sok irányítanivaló egyébként nincs a játékon, mivel rengeteg cselekvést (omlások eltakarítása, kibányászott kristályok begyűjtése, harc) automatikusan végeznek a bányászok, egy előre meghatározott (de átdefiniálható) prioritási cselekvéssorrend szerint. Ez mondjuk nem feltétlenül jó, mert például a romeltakarító AI igen ostoba: ha más utasítást nem adunk, embereink rendszert csinálnak abból, hogy a legtávolabbi helyeken kezdjék a takarítást... Aggódó szülők vérmes telefonjait megelőzendő, az erőszakot ebből a játékból száműzték: bányászaink nem halnak meg, hanem egy bizonyos egészségi állapot elérése után visszateleportálnak a hajóra, de még a szörnyekkel is humánusan bánik a program: a jégszörny például egy "halálos" találat bekapása esetén szétesik pici szörnyekre, amelyek már ártalmatlanok munkásainkra nézve. Ez mind szép és jó, és most örülnöm kellene, hogy végre olyan játék került piacra, amely az ifjabb korosztályt is elszórakoztatja, de én mégis inkább dühöngök. A Lego Rock Raiderst ugyanis a kiaknázatlan lehetőségek játékának tartom. A különféle méretű és formájú építőkockák önmagukban hordozták a változatosság ígéretét. Milyen király lett volna például, ha a játékos (teszem azt, a Warzone 2100 mintájára) maga rakhatta volna össze a járgányokat! Vagy mennyivel aranyosabb lett volna egy Lego-város környezet, mint ez a sziklaszürke, egyhangú bolygófelszín! A legújabb Lego-program azonban nagyon csúnyán végezte: készítői túlzásba vitték az egyszerűsítést, és sajnálták az energiát (netán a pénzt) a kivitelezésre. Ezért csak a nagyon-nagyon sok türelemmel rendelkező gyerekek számára ajánlom, akik egyszer majd valami komolyabb RTS-be akarnak vágni, de talán ők is jobban teszik, ha Lego Rock Raiders helyett igazi Legot vetetnek anyuval és apuval...

Stöki



Egy kiválóan használhatatlan nézet. Mindenesetre van ilyen is

külcsín/belbecs

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

summa summarum

Nem volt igazán jó ötlet RTS-t csinálni Legóból. Legalábbis nem így

végítélet

65%

MILLENNIUM RACER

★ A versenyjátékoknak is megvan a maguk Y2K problémája



Guga Jakab a célegyenesben turbót kapcsol



Két pont között a legrövidebb út a sikátor

Rokon lelkek

Star Wars - Racer

Hát ezt nyilván senkinek sem kell bemutatni, ha a játékot nem is, a filmet mindenki látta. Abban volt Anakin, a Millenniumra pedig már csak a kín maradt.
(ld. *576* '99/6 – 90%)

Wipeout

Tulajdonképpen a sci-fi verseny stílusirányzata alapítója – máig is ebből lopkod többé-kevésbé az összes játékfejlesztő .
(ld. *576* '95/12 – 91%)

SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY

Fejlesztő: Creat Studio
Kiadó: Cryo
website: www.cryo-interactive.com
Minimum konfig: P233, 32MB RAM
Ajánlott konfig: P-II 266, 64MB RAM
3D gyorsító*: Direct3D
Multiplayer: LAN

Amióta a WipeOut megjelent, érdekes módon minden játékfejlesztő ugyanúgy képzeli el a közeljövő technikai sportjait: a föld felett lebegve száguldó csodagépek, extrém helyszíneken kanyargó pályák, és természetesen üvöltő techno zene. Nem kivétel ez alól a Millennium Racer sem. Csakhogy ezúttal nem a lebegő gépek pilótafülkéjében foglalhatunk helyet, hanem a gépek nyergébe kell pattanunk. A Cryo játékában ugyanis most nem annyira a Forma 1, mint inkább a motocross modernizált változatával fogunk megismerkedni.

A terep

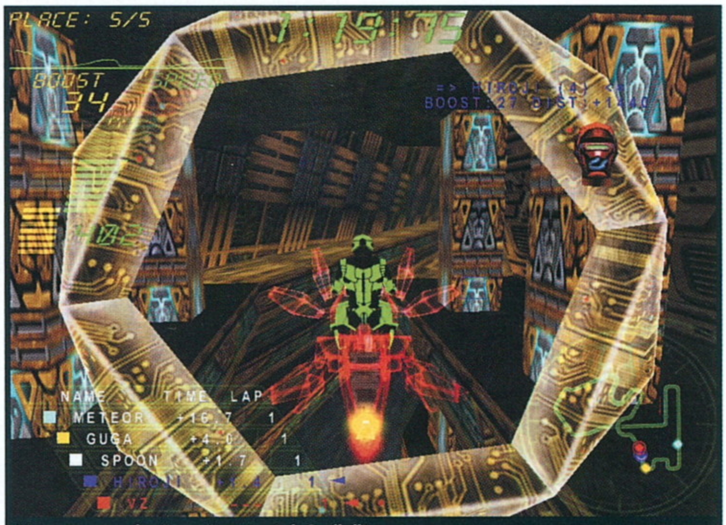
Hát kérem az új évezred virtuális crossmotorjai enyhén szólva furcsán festenek: az átlátszó szerkezetek inkább valami kristályhalmazra hasonlítanak, semmint egy járműre. Mindenesetre a sport lényege változatlan: emelkedők, lejtők, ugratók, és pallók követik egymást, s nekünk lehetőség szerint minél zökkenőmentesebben kell rajtuk átjutnunk.

Hogy képet alkossunk a Millennium Racerről, hangulatilag nagyjából a Star Wars féle Racert kell magunk elé képzelni, kissé gyengébbre sikeredett tereppel. A tizenegy pálya sajnos nem túlzottan karakterisztikus – legalábbis az biztos, hogy a környező világ meglehetősen egyhangú. Futurisztikus hatású textúrákkal vontak be mindent (például az út úgy fest, mintha nyomtatott áramkörökből állna), s a készítők ezzel nyilván úgy gondolták, hogy nagyjából eleget is tettek a pályakészítésnek. A végeredmény: felismerhetetlen funkciójú épületek, gépezetek, meg hosszú alagutak mindenütt, s a tájkép sehol sem jelent különösebb élményt. Hogy mégis különböző helyeken járunk, azt csak onnan tudjuk, hogy egyszer mondjuk a világűrbe pottyanunk egy rosszul sikerült ugratás után, másszor meg fortyogó lávába fordulunk le az útról.

Igaz, az előrehaladást azért abból észrevehetjük, hogy egyre képtelenebb akadályokat gördítenek elénk. Iszonyú szűk résekben kell szlaloloznunk, vagy itt van például a "kedvencem": amikor úgy ki van lyuggatva az út kétméteres gödrökkel, mintha egy orosz hadseregcsoport érkezett volna a környék felszabadítására. Felettébb bosszantó, amikor beragadunk egy ilyen árokba. Ráadásul a bónuszok direkt úgy vannak elhelyezve, hogy még véletlenül se kerüljük el a balsorsunkat.

Extra gyorsaság

A Millennium Racerben rettentően kiegyenlítettek az erőviszonyok, úgyhogy ha meg kívánjuk előzni a gépi játékosokat, a pályán fellelhető valamennyi extra cuccot



Hamarosan én leszek a turbó-Gyűrűk ura

igyekezni kell kihasználni. Egészen pontosan három dologról van szó. Az elsőt már rögtön a rajtnál megtapasztalhatjuk: a célegyenest borító sárga mezők nemcsak hogy fokozatosan felgyorsítják a járművünket, de még a turbónkat is töltik. A turbót menetközben Shifttel aktiválhatjuk, de nem árt vigyázni: amikor ráadjuk, gépünk "szárnyai" becsukódnak, s ezért kevésbé kormányozhatóvá válik. Tehát meggondoltan érdemes turbózni: jobbára a kilövéseknél és az egyenes szakaszoknál javasolt.

A célegyenesen kívül minden pályán több helyen is van gyorsító hatású mező, de azokat legtöbbször olyan helyen kell keresnünk, amikhez csak nyakatekert módon lehet eljutni. Párhuzamos útszakaszokra, pallókra gondolok, amelyek általában magasabban fekszenek, mint a "normál" út. Ezek eléréséhez kell használnunk a járművünk másik lényeges képességét: nevezetesen hogy nemcsak ugratókról lehet ugratni, hanem a Space-szel bármikor simán felkaphatjuk a gépet. Végül is ez adja meg a Millennium Racer sajátságos zamatát: az alternatív pályaszakaszok, amelyeken ide-oda ugrándozva kell kitalálnunk,



A konkurencia kissé lökött lett. Legalábbis keresztbe



hogyan tehetünk szert minél nagyobb sebességre. Plusz egy újabb lehetőség az idő lefaragására, ha netán "csaló" utat találunk. Néhol ugyanis átugrathatunk a korláton, s levághatunk egy-egy kanyart. Mindezekből világosan következik a sikeres játék mottója: ismerd meg minél jobban a pályát!

A további két extra dolog gyűrűk formájában jelenik meg – mondanom sem kell, hogy a feladat: átugratni rajtuk. A sárga gyűrű a turbót növeli maximumra, míg a kéktől maximális sebességre kapcsolunk. A gyorsító mezőkkel ellentétben a kék gyűrű azonnali sebességnövekedést biztosít, ráadásul a hatása lassabban is múlik el.

Fő a békesség

Bár az alcímben a versenyzőket Y2K Harcosoknak titulálják, cseppet sem annyira harciasak a résztvevők, mint például a WipeOut pilótái. A tűz gombot ugyanis hiába keressük – olyan nincs. Egyáltalán nincsenek fegyverek. Pedig amikor elsőnek játszottam a játékkal, meg mertem volna esküdni, hogy kell lennie valamilyen rakétának, merthogy időről-időre egy célzó berendezés fogja be az előttünk haladó versenyzőt. Ez a "célkereszt" azonban csak azt mutatja, hogy éppen melyik versenyző adataihoz hasonlítgatja az eredményünket a fedélzeti számítógép. Hasonlóan a saját eredménykijelzőnkhöz minden kiíródik az ellenfélről, beleértve azt is, hogy hányadik helyen áll, mennyi turbója van még, stb.

Egy "fegyver" mondjuk azért akad a kezünkben: a lökdösődés. Igencsak kifizetődő a többieknek toszogatni, **(Mit csinálsz te, Zoli fiam?! Hát hogy beszélsz te itt a társaságban? Mindjárt nyakon verlek! – CoVboy)** mivel mindig az veszti el az egyensúlyát, akit meglöktek. Persze ha belénk jönnek hátulról, ez visszafelé is igaz, de szerencsére a gépi ellenfelek – velem ellentétben – nem olyan szemetek, hogy direkt erre játsszanak.

Ami nincs, és ami van

Hát én odapörköltem volna egy párat a konkurenciának!), de nem ez az egyetlen dolog, amit hiába keresünk a játékban. Nincs például olyan opció, amivel fejleszthetnénk a járművünket. Haladunk előre a bajnokságban, s ugyanazzal a géppel kell győznünk a tempót az egyre jobb képességű riválisokkal, ami nemcsak hogy nehéz, de kissé unalmas is. Ráadásul tulajdonképpen járműválasztás sincs! Van egy ún. játékos setup, ahol választhatunk színeket, meg motortípust A-tól D-ig – aztán annyi! Ez ugyebár gyakorlatilag négy fajta járgányt jelent: az egyik jobban gyorsul, a másiknak nagyobb a végsebessége, a harmadiknak jobb az úttartása, míg a negyedikkel pedig tök klasszul lehet ugratni.

Az üzemmódok között kétféle nehézségű bajnokságot választhatunk, me-



A sárga út végén megtaláljuk Boost, a nagy varázslót



Valami gáz van: kilopták alólam a pályát

lyeknél meghatározott sorrendben kell végigmennünk a helyszíneken. A futamokon az elért helyezésünkért pontszámokat kapunk. Az első három pályán gond nélkül túleshetünk, viszont utána már csak meghatározott pontszámmal lehet benevezni. Mivel a későbbi futamoknál ez a pontszám persze egyre durvább lesz, felettébb ajánlatos korai versenyeket mind megnyerni. Vissza lehet ugyan térni később is a korábbi futamokhoz, hogy javítsunk az eredményünkön, viszont – és ezt rendkívül nagy marhaságnak tartom – a kiválasztott futam utáni eredményeink elvesznek! Magyarán az adott ponttól újra kell indulnunk valamennyi versenyen. Ehhez jön még az a bosszantó tényező is, hogy egyszerre csak egy bajnokságot jegyez a gép.

A bajnokságon kívül van arcade mód és többjátékos, hálózati mód is. Az arcade módnál alapban csak három pálya van nyitva: a többi csak akkor lesz választható, ha már voltunk rajtuk a bajnokságon.

A végeredmény

Nem kell hozzá nagy jóstehetség, hogy előre lássam: a Millennium Racer nem lesz a versenymegszállottak kedvence. Kicsit olybá tűnik, mintha a fejlesztésnél leragadtak volna néhány kevésbé jelentős részletnél, miközben a lényeg szépen elsikkadt. Ott vannak példának okáért a béna grafikájú pályák, melyeken igazán dolgozhattak volna még egy kicsit. Ugyanakkor a "motoros" animációja egész csinos. Frankón döntögeti a járművét, plusz az öklét is rázza örömében, amikor sikerült megelőznie valakit. Kis idő után azért unalmas, hogy MINDEN egyes előzésnél kurjongat – már csak azért is, mert az ellenfeleknek is megvan ez a szokásuk. Főleg akkor "vicces" a dolog, amikor kiélezett harc folyik, és hol az egyik, hol a másik versenyző mond "viszlátot" a másiknak.

Újabb érdekes dolog, hogy a hálón keresztül adva van a lehetőség, hogy kicseréljük, illetve versenyeztessük a játékos-profilunkat (normális nyelvre lefordítva: az eredményünket), viszont konkrétan Internetes játék nincs is.

Az pedig rendkívül "fontos" volt, hogy a versenyzőket különböző arcokkal tudjuk ellátni. Igazán hasznos opció – kár, hogy a sisaktól nem látni senkinek az ábrázatát. Csupán egyetlen helyen mutatkoznak azok a bizonyos arcok: az eredménykijelzőn, ahol mindig az épp előzni kívánt pofában gyönyörködhetünk.

Hát szóval réges-régen, egy messzi-messzi galaxisban már volt egy jobb Racer, mint most ez a millenniumi. Az ugratva megközelíthető gyorsítósávok ötlete nem volt rossz, de önmagában egy jó ötlet még messze nem elég – főleg a versenyjátékok mezőnyében, ahol rengeteg igazi nagyágyú indul.

V.Z.

Kotnyél

Mivel átmenetileg meguntuk a Midtown Madnesst, a két cikk közötti pár perces szabadidők eltöltésére épp kapóra jött volna a Millennium Racer. Abban viszont gyorsan megállapodtunk Hancuval, hogy nem ez a játék lesz, amivel a továbbiakban gyalázom, hiszen oly unalmas, hogy csodájára lehet járni. A motoros sem azért rázza az öklét, mert örül, hanem mert egy ilyen játékkal büntették be. Az uncsi pályákon talán kicsit segíthetett volna a többiek lelövöldözésének lehetősége, némi upgrade a pénzdíjakból, meg ilyesmik – ehelyett kaptunk egy roppant hasznos kis arcátszabási "fícsört", ami azért is jó, mert az esetek 99%-ban a pilótánkat HÁTULRÓL látjuk. A játékot a Star Wars Racerhez hasonlítani tipikus Vári Zolis túlzás volt, amit csak azért nem vetettem a Del billentyű martalékául, nehogy valakit hiányérzet gyötörjön az elmaradt nyomdahibák miatt. A Cryo talán sokkal jobban tenné, ha maradna a jól bevált kaptafájánál, a 3D grafikus kalandjátékoknál és ezt a műfajt meghagyná mondjuk a nála jóval avatottabb kollégáinak.

CoVboy



Sikeres előzés. És a deóm hatása még mindig tart!



Nini, egy lyuk! Építsünk bele egy Nemzeti Színházat!

külcsín/belbecs

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

summa summarum

Egy teljesen átlagos sci-fi verseny, opciók nélkül

végítélet

68%

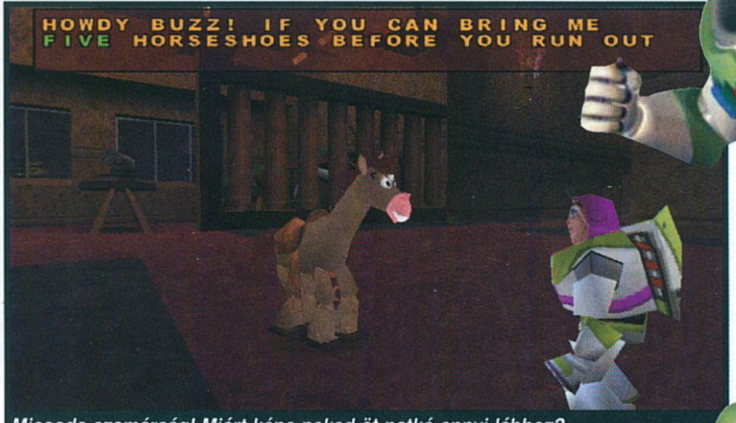
TOY STORY 2



★ Szabadítsátok ki Willyt! Meg a rongycowboyt is!

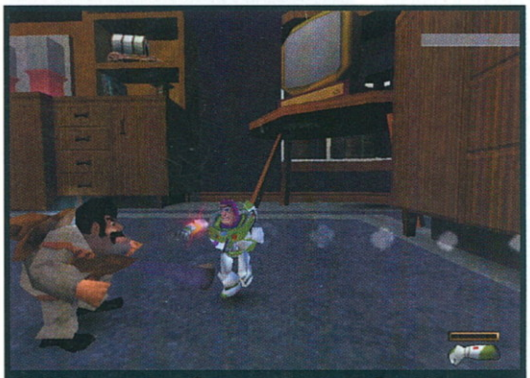
SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY

Fejlesztő: Traveller's Tales
Kiadó: Activision/Disney Interactive
website: www.disneyinteractive.com
Minimum konfig: P166, 32MB RAM
Ajánlott konfig: P200 MMX, 64MB RAM
3D gyorsító: Direct3D, 3Dfx
Multiplayer: –



Micsoda szamárság! Miért kéne neked öt patkó ennyi lábhoz?

Eredetileg csupán videó-kiadásnak szánták, ám a Disney látott benne annyi fantáziát, hogy mozifilm lett belőle. Önmagában már ez a tény is mutatja, hogy a Pixar-féle Toy Story 2 nem okoz csalódást senkinek sem, aki szerette az életre kelt játékok öt évvel ezelőtti kalandját. Én személy szerint még nem láttam az új filmet, de annyit elmondhatok, hogy a szaksajtóban csakis jókat lehet olvasni a külföldi bemutatók visszhangjáról. Az újdonság varázsa persze már elmúlt, hiszen a komputeranimációs műfajban a játékok története óta volt már a 'Bogár élete', meg a konkurens 'Z, a hangya is', szóval szenzációra nem lehetett számítani. Viszont – és ez minket, számítógép-rajongókat nyilván nem hagy hidegen – technika bravúrokra annál inkább.



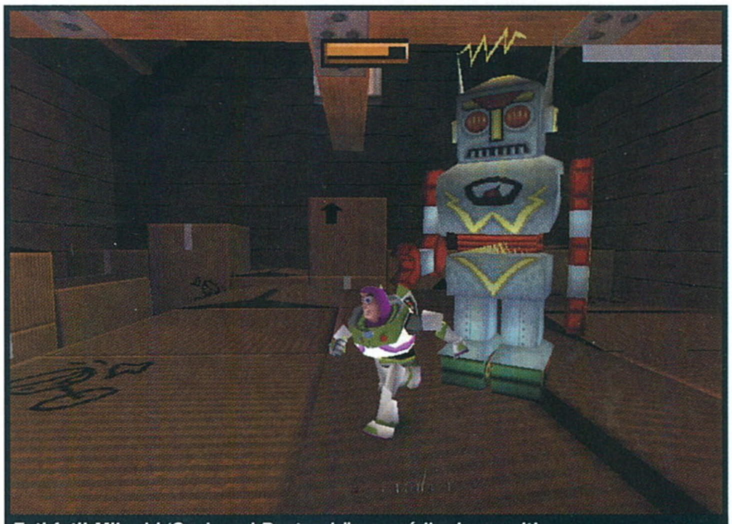
Ahá! Lekapcsoltam Francesco Vasquez Garciát!

A történet talán nem annyira eredeti, mint korábban – legalábbis néhány mozzanat ismerős lehet az elődből. Jól ismert hőseink, azaz Woody, a rongycowboy és Buzz, a műanyag csillagharcos nagyjából ugyanazzal a problémával néznek szembe: kikerülnek a számukra idegen "nagyvilágba" és valahogy vissza kell jutniuk a gazdájuk szobájába. Egészen pontosan úgy áll a dolog, hogy Woodyt elrabolja egy különös figura, Buzz és a többi játék pedig a mentőakcióra vállalkozik. Kiderül, hogy a tolvaj nem más, mint egy Al nevű fickó, akinek játékbolthálózata van, és megszállottan gyűjti a ritkaságokat. Úgy tűnik, Woody is egy ilyen ritka játék, méghozzá elég értékes darab: az '50-es években saját showműsora volt, ahol néhány társával együtt lépett fel – többek között Jessie, a cowgirl és Stinky Pete, az ősz bányász volt a show többi szereplője. Alnak már mindenki megvolt a csapatból, s már csak Woody hiányzott. Ha a Buzz vezette mentőcsapatnak nem sikerül Woodyt – és újdonsült barátnőjét - kiszabadítani, akkor hamarosan az egész kollekció egy japán múzeumba kerül…

PlayStation a PC-n

A filmből – mint öt évvel ezelőtt – most is a Traveller's Tales készített játékot. Dicséretükre legyen mondva, hogy ezúttal végre ugyanaz az "akciójáték" látott napvilágot PC-n is, mint a konzolokon, és nem valami dedós hülyeség kapta ugyanazt a címet, mint egykoron. Az viszont már kevésbé dicséretes, hogy a játék valóban ugyanaz, mint PlayStationön – azaz semmivel sem jobb. Főleg, hogy még egy nyavalyás filtert sem küldtek rá a grafikára. Teljes a PlayStation-hatás.

Még szerencse, hogy a Sony kis szürke dobozából tűrhető színvonalat hoztak ki, úgyhogy az összkép még PC-n sem túl lehangoló. A kezdő helyszínt, vagyis a játékok otthonát szó szerint a pincétől a padlásig bejárhatjuk: a gyerekszobában beugorhatunk Andy kiságyába, a nappaliban szófa áll a TV-s szekrény előtt, a garázsban egy kocsi parkol, a pincében ládahegyeket mászhatunk meg – és mindez még csak egyetlen pálya volt. A többi hasonlóan változatos lesz.



Futi-futi! Mikrobi 'Seek and Destroy' üzemmódba kapcsolt!

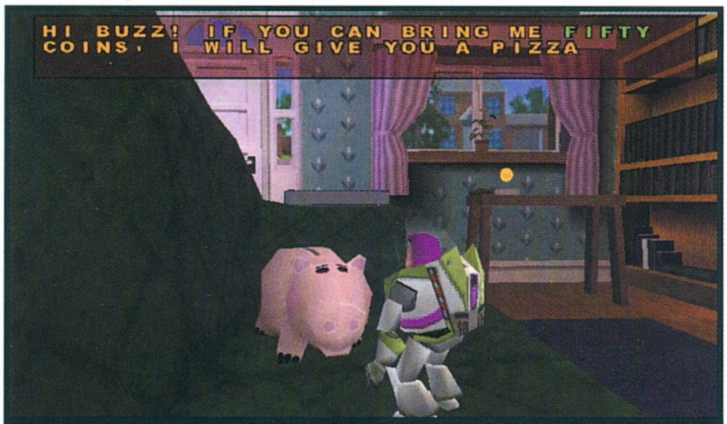
A tanulóidő

A film szerint hőseink otthonából, Andyék házából indul el a történet, s nincs ez másképp a játékban sem – a sztorit amúgy a filmből kiollózott jelenetek mesélik el. Andyék háza a gyakorlópálya: itt sajátíthatjuk el, mit, hogyan és miért kell csinálni a továbbjutáshoz. Bizonyos lebegő kockák megérintésével kérhetünk az adott helyhez vonatkozó tanácsokat. Andy szobájában az első ilyen kocka a tologatásra utal: ha letoljuk a könyvet az asztalról, egy feljárót képezünk a szemközti ágyhoz. A második kocka a dupla ugrásra figyelmeztet, ami egy hosszabb ugrás: Buzz kitárja a "szárnyait", s úgymond siklórepüléssel teszi meg a nagyobb távot. A következő tanács a drótkötelekre vonatkozik.

Rögtön bele is csimpaszkodhatunk egybe, és átcsúszhatunk Andy kiságyába. A járókából való kitöréshez azután a célzó tudományunkat kell bevetni: "belső" nézetre kapcsolva könnyedén becélozhatjuk az oldalsó rács pántjait, amiket így a lézerrel átvághatunk. Miután a szobában már mindent átvizsgáltunk, a folyosón egy újabb kocka figyelmeztet minket, hogy a növényeken keresztül felfelé is van út, s máris ott lehetünk a padláson. A padláson küzdhetünk meg először komoly ellenféllel, a mindenfelé ugrándozó apróbb robotok nem különösebben erősek. A ládák tetején egy felhúzható robot az ellenfelünk. A hozzá hasonló főellenségek energiaszintjét külön mutatja a program. A padláson egy újabb info-kocka ad tanácsot, milyen támadásokat vethe-



tünk be ellene: lézerezhetünk, és bepörögve elsodorhatjuk á la Taz. Mindkét támadást gerjeszteni is lehet, ami különösen a lézernél fontos. A felhúzható robotnál például nyugodtan izzíthatjuk, mert amíg az ellenfelünk le nem jár, úgyis sérthetetlen (csak akkor lehet megsebesíteni, amikor éppen felhúzza magát). A ház földszintjén vár ránk az utolsó néhány lecke. Először is a kamerakezeléshez kapunk rövid kommentárt. A pause menüből kétféle kamerakezelés (aktív vagy passzív) közül választhatunk. Az aktívnál a kamera megpróbál a hősünk háta mögött maradni, míg a passzívnál elméletileg egy adott égtájnál kéne maradnia. Az utolsó kocka a fotelban látható X-re ad magyarázatot. Ilyen jelekkel bizonyos működtethető eszközök vannak megjelölve a pályákon, melyeket taposásra jönnek működésbe. A taposáshoz előbb fel kell ugranunk, majd a levegőben a pörgés gombját nyomnunk. A fotel esetében mindez egy "katapultot" fog beindítani. Hasonlóképpen lőhetjük ki magunkat például a ház udvarán az ócska kocsi csomagtartójával, de ott például a taposással már kapcsolókat is tudunk működtetni, mert előtte le kell ereszteni a kocsit.



Ez a perselymalac megpróbál bennünket lekenyerezni. Illetve "lepizzázni"

Mire jók a barátok?

Nos, az eddigiekben pontosan leírtam a "mit" és a "hogyant", úgyhogy akkor talán rá is térhetnénk a "miértre". Na, ez a része a programnak némi értetlenséget váltott ki bennem. A sok ügyeskedésnek, mászkálásnak, ugrabugrálásnak ugyanis egyetlen célja van: ún. pizza tokeneket kell gyűjteni. Minden pályán ötöt. Hogy miért pont ezekkel a tokenekkel lehet továbbjutni, arra nyilván az az egyszerű válasz, hogy "mert épp ez jutott a fejlesztők eszébe". Van tehát egy jól kitalált történetünk, amit a moziból kölcsönöztek, és ehhez jön egy enyhén szólva ötletszegény játékmenet. Igaz, a tokeneket nem egyszerűen csak meg kell keresni (küldetéseket kell teljesíteni az elnyerésükhöz), de ez csak még inkább elrontja az eredeti sztorit. Mekkora "okosság" is az, hogy barátaink nemhogy segítenének, hanem mindenféle apró-cseprő hülyeséggel fárasztanak minket. RC, a rádiótávirányítású kocsi például többször is versenyezni kíván velünk. Mr. Krumplifej meg állandóan elhagyja valamelyik testrészét, és velünk kereseti meg. Aztán ott van Hamm, a malacpersely is, aki egyszerűen lóvét kér a tokenjeiért – 50 tallérért számítja meg őket. Csak Rex az, aki nem kér tőlünk semmit: dinó barátunk ugyanis mindenhol tanácsokkal szolgál. A jól ismert figurákon kívül továbbá van mindig egynéhány pálya-specifikus karakter. Andyék házában például Bo Peep, a porcelán pásztorlányka elkóborolt öt bárányát kell összeszednünk, a kertben pedig Sarge, a műanyagkatona csapatát kell egybe gyűjtenünk. A terepszínű katonákat csak a rakétáik alapján lehet észrevenni...

A zónák

A "gyűjtögetős életmód" összesen öt zónán keresztül tart. Minden zóna három pályából áll – bár ezek közül az utolsó mindenhol csak egy főgonoszt tartalmaz. Az első zónában először a házat, majd a kertet kutathatjuk át, s végül egy kétfedelű játékrepülővel vívhatunk párbajt. A második zóna egy építési területtel kezdődik, majd egy koszos sikátoron kell hőseinknek átvágniuk, hogy végül Buzz egy vi-dám kukalakóval küzdjön meg. A harmas zóna már Al boltjában játszódik, valamint Al játéktermében – utóbbinál egy sokkarú őrlénnyel kerülünk egy automatába. A negyedik zónánál érkezünk el Al lakásához, amit a liftaknán keresztül közelíthetünk meg. A lakásban Buzz örök ellensége, a gonosz Zurg császár próbál leszámolni velünk. Végül az ötödik zóna arról szól, amikor a játékok már majdnem elutaznak. A helyszín a reptéri futószalag és a kifutópálya, majd végül a játékok bőröndjei, ahol a végső összecsapás következik néhány gyanús cowboyjal, akik nyilván Woody helyére pályáznak.


Ez már videójáték a szó szoros értelmében

Kritikus szemmel

Talán már kiolvasható volt a véleményem a sorok közül: a gyűjtögetés szerintem túl egyszerű és unalmas. Noha a megszerzendő darabok némelyikét igen sok fáradságba kerül megkaparintani, mégiscsak egysíkú a feladat. Tévedés ne essék: nem az "fáj" nekem, hogy gyűjtögetni kell (elvégre a legtöbb platformjáték már csak erről szól), hanem az, hogy ebben a játékban kizárólag csak ezt kell tenni. Hirtelen csupán egy gondolkodtató feladat jut az eszembe: a repülőtéren egy színes lámpasort ugyanúgy kell felgyújtanunk, mint ahogy a fölötte lévőn látjuk. A dologban a nehézség az, hogy amikor egy kapcsoló egy színt meggyújt, akkor egy másikat kikapcsol, és három lépésből kell megoldanunk a feladatot – ehhez tényleg logika kell. Ilyenekből nem ártott volna több. Meg használható tárgyakból sem. Néha mondjuk erősebb lézerrel, vagy egy kilőhető csáklyával szerelkezhetünk fel, de igazán érdekes tárgyat nem találunk.


Csita! Mondd meg Jane-nek, hogy Ungawa!


Végre megkezdődött a Toyma-I szezon!

Akciójátéknak nevezni a Toy Story 2-t enyhe költői túlzás, hiszen az ellenfeleket akár ki is kerülgethetjük. A főellenségek sem érnek fabatkát sem, hiszen nincs különösebb mottója, hogyan intézzük el őket. Ha netán nem válik be a lézer, a pörgéssel kell próbálkozni, illetve vica versa – ennyi.

Egyedül az ugribugri ügyességi részeket lehetne a játékból értékelni, de azok meg a szertelen perspektívaváltások miatt kis híján játszhatatlanok. Tökmindegy, hogy aktív vagy passzív a kamerakezelés, mindkettő egyformán rossz. Az aktív beállításnál alig hajlandó követni a kamera Buzzt, míg a passzívnál meg nemigen akar nyugton maradni. Egy ideig valóban megmarad egy adott szemszögben, de miután valami rendhagyóbb dolgot csinálunk – teszem azt: lesiklunk egy kötélen –, máris elfordul a programnak tetsző irányba.

Amint már említettem, a grafikával sem voltam egészen kibékülve. Például Andy szobájában a 2D-s földgömb igen érdekesen néz ki. Az amúgy részletes kidolgozást ilyen hülyeségekkel rontották le. PlayStationön még indokoltak ezek a megoldások, de egy 3D-kártyval felturbózott PC-n már nem. Igazán fejleszthettek volna kicsit az adaptáción. Tényleg csak egy kicsit – mert úgy általában véve a játék nem csúnya, és van néhány jópofa megoldás. A first person nézetnél például Buzz arca tükröződik a sisak üvegjén. Vagy jól néznek ki a tükröződő pocsolyák is – bár az "élő" karakterek nem tükröződnek bennük. A Toy Story 2 tehát nem okoz különösebben maradandó élményt. Legalábbis ez a játék verzió nem. Remélem, a filmmel más lesz a helyzet.

V.Z.

külcsín/belbecs

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

summa summarum

Aranyos gyűjtögetős játék, ami idővel csendes unalomba fullad

végítélet

70%



Kérdés: **Miért jobb az 576 Kbyte, mint a szex?**
Válasz: **Nem jobb. De olcsóbb, és különösen most!**

Fizess elő Te is havonta megjelenő nyomdahiba gyűjteményünkre (100 oldal + 0 full CD, amiért külön már nem is kell fizetni!), mert egy csomó ketyere foglalja itt a helyet a sarokban, amiket nagyon szeretnénk odaadni azoknak, akik rendkívül kifinomult ízlésükről és pénzügyi géniuszukról ily módon tesznek tanúbizonyságot!

Akik 2000. május 15-éig legalább egy évre előfizetnek az 576 Kbyte-ra (vagy egy évvel meghosszabbítják már érvényben lévő előfizetésüket), azok között az alábbi hasznos holmikat sorsoljuk ki:

2 db Voodoo 3 videókártya
2 db Riva TNT 2 32MB videókártya
2 db 13 GB winchester
10 teljes árú játékprogram.

(A lánykát nem adjuk, ő marad!)

Az első 100 előfizető gyorsaságáért egy-egy Need for Speed kulcstartót is kap ajándékba

Az 576 Kbyte előfizethető a szerkesztőség címén:
Budapest, 1389. Pf.132

Előfizetési díj		
	egy évre:	6.999,- Ft
	fél évre:	3.999,- Ft
	negyed évre:	1.999,- Ft

Siess Atyádhoz a havi zsebpénzedért és gyorsan dobd fel rózsaszín postai utalványon, mert már epedve várjuk!

CSAL A ZSUZSA!

[Ctrl] [Alt] [Delete] (...de a többiek is!)

Lemans 24 Hour

A "Driver History" menüpontnál a "Change Driver Name"-mel változtathatjuk meg a pilótánk nevét. Az újrakereszteléssel pedig az alábbi cheateket aktiválhatjuk:

ENDOFFERS
Az összes kocsi a bajnokságnál
LEMANSOFFERS
Az összes kocsi a 24 órás versenynél
ALLTHECARSNOW
Az összes kocsi az Arcadenél
1999CHEATCARS
Az összes kocsi mindenhol
ALLTRACKSPLEASE
Az összes pálya az Arcadenél
19BMW99
99 BMW LMP a gyakorláshoz
1999AUDI
99 Audi Roadster a gyakorláshoz
TOYOTA1999
99 Toyota a gyakorláshoz
DEBORACING
A Deborah versenykocsi a gyakorláshoz
DEBORALM
A Deborah versenykocsi mindenhez

Delta Force 2

Menet közben nyomjuk le a ['] billentyűt, majd az így megjelenő szövegboxban írhatjuk be a következő csalásokat:

Thetrooper
Istenmód
Sunandsteel
Lőszer újravételezése
Diewithyourbootson
Örök lőszer
Stilllife
Sérthetetlenség
Revelations
Tüzérségi támadás engedélyezése (nyolc alkalommal)

Battlezone 2

A [Ctrl] és a [~] billentyűk segítségével hívjuk elő játék közben a konzolt. Az alábbi kódok konzolba gépelésével csalhatunk a játékban (másodszori begépelés kikapcsolja a cheatet):

game.cheat bzbody
Végtelen pajzs
game.cheat bzfree
Végtelen erőforrások
game.cheat bzradar
Teljes radartérkép
game.cheat bztnt
Végtelen lőszer
play isdf
Játék az ISDF-fel (a 14. küldetés után)
play scion
Játék a Scionokkal (a 14. küldetés után)

Final Fantasy VIII

Egy kis segítség a hónap játékához: miután sikerrel teljesítettük első küldetésünket, és a SeeD tagjává avattak, a Tutorial menüpont alatt kiválaszthatjuk a SeeD-teszt elvégzését. A teszt harminc szintből, szintenként tíz kérdésből áll, és erős befolyással van a zsoldunk mennyiségére, így ha potya pénzre van szükség, gyorsan szaladjunk végig a kérdéseken az alábbi útmutató szerint:

1. szint: Y, N, Y, Y, Y, N, N, Y, N, N
2. szint: Y, N, Y, Y, Y, N, Y, Y, N, N
3. szint: N, N, Y, N, Y, Y, Y, N, Y, N
4. szint: N, Y, Y, Y, N, N, Y, Y, N, N
5. szint: N, N, N, Y, Y, N, N, Y, Y, Y
6. szint: Y, N, Y, Y, N, N, Y, Y, N, Y
7. szint: Y, Y, Y, Y, Y, Y, N, Y, Y, N
8. szint: N, Y, N, N, Y, Y, N, N, Y, N
9. szint: N, Y, N, N, N, N, N, N, Y, Y
10. szint: Y, N, N, N, N, N, N, N, Y, N
11. szint: Y, Y, N, Y, Y, N, Y, N, N, Y
12. szint: N, Y, N, N, Y, N, Y, N, Y, N
13. szint: Y, N, N, N, Y, N, N, N, N, N
14. szint: Y, Y, Y, Y, N, Y, Y, N, Y, N
15. szint: Y, Y, N, N, N, N, N, Y, N, Y
16. szint: Y, N, N, Y, N, Y, N, N, Y, N
17. szint: Y, N, N, N, Y, N, N, Y, N, N
18. szint: Y, N, N, N, Y, N, N, N, N, N
19. szint: Y, N, N, Y, N, N, N, N, N, Y
20. szint: Y, Y, N, Y, N, Y, Y, Y, N, N
21. szint: Y, Y, Y, Y, N, N, Y, Y, Y, N
22. szint: N, N, N, Y, N, N, N, Y, Y, N
23. szint: Y, N, N, N, N, Y, Y, Y, Y, Y
24. szint: Y, Y, N, N, Y, Y, N, N, N, Y
25. szint: Y, N, Y, Y, Y, N, N, Y, N, Y
26. szint: Y, Y, N, Y, N, Y, N, Y, N, N
27. szint: N, Y, N, N, N, N, Y, N, Y, N
28. szint: Y, N, N, Y, Y, Y, N, Y, N, N
29. szint: N, N, N, Y, Y, N, N, N, Y, N
30. szint: N, Y, N, N, N, N, Y, N, N, N

Wheel of Time

Ősi first person shooter-hagyományok szerint a kódokat a [~] billentyűvel elővarázsolt konzolba kell beírni.

god
Isten mód
allammo
Az összes fegyvert megkapjuk
ghost
Falon átjárás
fly
Repülés
playersonly
Az idő megállítása
invisible 1
Láthatatlanság
invisible 0
Láthatatlanság kikapcsolása
killpawns
Minden szörnyet megöl
amphibious
Víz alatti légzés



Mechcommander Gold

A Mechcommander által létrehozott könyvtárban van egy windows.fit nevű file, ebből készítsünk egy másolatot **ixtlriimceourl** néven (kiterjesztés nélkül). Ha ez megvan, aktiválhatók az alábbi gonoszságok:

[Ctrl] [Alt] [W]
Küldetés azonnali megnyerése egyszerűen nyomjuk le játék közben a
poundofflesh
Egymillió pénz plusz (a logisztikai fázisban begépelve)
osmium
Sérthetetlenség a harcban (küldetés közben begépelve)
rockandrollpeople
A magunknál tartható cuccok súlylimitjének kikapcsolása (a logisztikai fázisban begépelve)
lordbunny
Végtelen mennyiségű nuke (harc közben beírva). Ha megvan, a [B] billentyű lenyomása melletti bal klikkeléssel oszthatjuk az áldást

Spec Ops

Bár a játék már nem számít kimondottan forrónak, néhány trükkösebb csalás csak most került napvilágra róla.
Azonnal választható az összes bevetés, ha egyszerűen elmozgatjuk a savedata.txt file-t a SpecOps könyvtárból valahova.
Amikor a szint kezdődik, tartsuk lenyomva egy ideig a [T] billentyűt – ez megállítja az órát
A fegyverünk újratöltése után közvetlenül nyomjuk le az [Alt] [Shift] [V] kombinációt. Ha elég gyorsak voltunk, a tárgyaink között megjelenik egy View Master nevű cucc, amire rákattintva egyrészt sérthetetlenek leszünk, másrészt lenullázódik az óra

Age of Wonders

Ha a játékot a BEATRIX paraméterrel indítjuk, lehetőségünk nyílik az életünket jelentősen megkönnyítő csalások használatára. Ehhez csak a Ctrl+Shift+C kombinációt kell lenyomnunk játék közben (egy pittyenést kell hallanunk), majd jöhetnek a kódok:

gold
1000 aranyat ad
mana
1000 manát ad
freemove
egységeink korlátozás nélkül mozoghatnak
win
azonnal megnyerjük a pályát
towns
az összes semleges város a miénk lesz
spells
minden varázslat a birtokunkba kerül

Thief Gold

A [Ctrl] [Alt] [Shift] [illegible] billentyűkre rátenyerelve mehetünk a következő szintre.

PLANESCAPE TORMENT



Mielőtt végleg alámerülnék a Planescape: Torment színpompás világában, még gyorsan megjegyeznék néhány apróságot. Először is: a játék nagy. Pontosabban: NAGY. Ezt már az asztalomon fenyegető némaságban sorakozó korongok is sejtették, ám a valóság így is sokkoló volt. (Ez helyenként szórakoztató helyzeteket eredményezett, például okáért a CoVboy vs. Final Fantasy VIII és TJ vs. Torment meccs résztvevői sokszor igen űzött tekintettel méregették egymást.) Ennek köszönhetően pontos, lépésről-lépésre szóló végigjátszásra senki ne számítson, ez már csak a program jellegéből fakadóan is hamvába holt próbálkozás lenne. A Torment ugyanis abszolút nem lineáris, a küldetések nagy részét még csak ismernünk sem kell a záró képsorok megtekintéséhez. Épp ezért az alábbi cikk igyekszik a továbbjutás szempontjából kulcsfontosságú és/vagy nagy jutalmakkal kecsegtető feladványokra, szereplőkre koncentrálni – gyönyörű közhellyel élve "meghagyva a felfedezés örömét a játékosnak". Igenis megéri egy kicsit szétnézni az egyes helyszíneken, mivel a részfeladatok megoldása alaposan megkönnyítheti a dolgunkat. Nos, épp eleget loptam a helyet, következzen tehát a lényeg:

1. A kínos ébredés: The Mortuary

Az első pillanatok meglehetősen sokkolóak: emlékek nélkül, randa forradásoktól borítva térünk magunkhoz egy nem túl lakájos építmény mélyén. Fegyverünk nincs, ruhánk se sok – ám a kegyelemdöfést mégis egy repülő koponya jelenti, aki hű kobzosként rögtön a nyomunkba is szegődik. Őkelme a Morte névre éppúgy nem hallgat, mint bármi másra, s alapvetően két dolog "élteti": a) forró vágyakozás egy új test iránt, b) forró vágyakozás a szebbik nem iránt. Szerencsére mindkét vonzalma plátóinak bizonyul, de az összhatás még így is egy különösen pihent agyú Monkey Island-epizódot idéz. Néhány debil párbeszéd után neki is vághatunk a környék felderítésének: először is gyűjtsük be a szikét (scalpel), majd igazi hőshöz méltóan szabdaljuk szét a szobában serénykedő zombikat. Rövidesen rá is lelünk egy kulcsra, amivel megnyithatjuk a nagyvilágba vezető ajtót. Nos, a "nagyvilág" tán nem a lehető legpontosabb leírás erre a Mortuary nevezetű toronyra... Először is nézzünk körül a szobákban, kutassuk át a berendezési tárgyakat és nyugodtan vágjunk zsebre mindent. A zombik túl sok vizet nem fognak zavarni (elég unalmas beszélgetőpartnerek, annyi szent!), a barna csuhás fickókkal viszont nem árt az óvatosság. Mint később kiderül, ezek az úriemberek nem igazán tudják a váratlanul feltámadó és ide-oda kóborló halhatatlan lényeket hitükkel összeegyeztetni, s ennek hangot is adnak. Jómagam egyszerű módszert alkalmaztam: ha lebukás fenyegetett, a párbeszédablakban megjelenő opcióval kitörtem a balszerencsés illető nyakát. Nem épp EU-konform vitakultúra, elismerem, de általában hatásosnak bizonyul, különösen azért, mert a pórul járt fickó ruháját magunkra öltve számos kínos pillanatot megspórolhatunk. Akad persze egy-két kultúráltabb illető is a környéken, például a Dhall nevezetű öregtől számos érdekes dolgot megtudhatunk magunkról és vendéglátóinkról. Ez utóbbiak lennének a Dustmanek, akik Sigil városának egyik legtekintélyesebb frakcióját alakítják. Életszemléletük nagyjából a régi idők Cure-fanatikusait idézi, úgyhogy ezt inkább nem is feszegetném bővebben. A harmadik szinten még gyűjtsük be a térkép nyugati oldalán, a lépcsőnél elrejtett kulcsot, majd induljunk meg a földszinten lévő kijárat felé. Rövid kutakodás után rálelhetünk Deionarra nevezetű ex-kedvesünkre, aki jelenleg épp szellemalakban kísért. A kiegyensúlyozott párkapcsolatról szóló csevegésünk annyi hasznot hoz, hogy megkapjuk a "Holtak feltámasztása" képességet – jól fog ez még jönni a végjátékban! Azt viszont NE említsük a hölgynek, hogy épp távozni készülünk, csak fölöslegesen felizgatná magát (aztán meg minket is...) szegény. A kijárat előterében álldogáló óriási csontvázakkal szintén bánjunk szőrmentén, bár a különösen magas intelligenciával bíró hősök közelebbről is szemügyre vehetik a csontikon díszelgő rúnákat. A kapu előtt egy Soego nevű kidobóember-rel és kisebb kompániájával fogunk összefutni – na ők azok, akikkel jobb nem pofozkodni. Egyszerűen közöljük vele, hogy egy rég tévedés áldozatai vagyunk, s némi eszmecsere után mehetünk is utunkra. Mindezek előtt érdemes a küldetésekkel végezni, valamint nem árt valami álruhára is szert tenni.





Ei-Vene

Kissé zárkózott személyiség, viszont nem ront rögtön ránk és egy küldetést is kiszedhetünk belőle. Egész pontosan cérnára, tűre és balzsamra van szüksége, amit a harmadik szinten gyűjthetünk be. Visszatérve némi XP és egy gyors műtét lesz a jutalmunk. Ez utóbbi igen hátborzongató művelet, ám egyúttal hasznos is, mivel +1 HP-t eredményez.

Kééém? Itt?

Bizony. A második szinten az egyik zombi valójában ember, ami egy debil elszólás után egyértelművé is válik (csak szólítsuk meg). Rövid egyezkedés után kiszedhetjük belőle egy térkapu helyét, illetve zombinak is álcáztathatjuk magunkat. Tulajdonképpen kedves figura volt, de aztán befújtam Soegonál – csak ne játsszon itt nekem zombi-Stirlitzet.

2. Hello nagyvilág: The Hive

Ez lenne Sigil belvárosa. Szép, nem? A lakosok három legnagyobb csoportját a szajhák, részegek és útonállók alkotják. A történeti hűség kedvéért: akadnak még részeg szajhák is, útonálló részegekkel és szajha útonállókkal viszont nem találkoztam – bár ez nem tartozik a tárgyhoz. Veszélyt legfeljebb a harmadik csoport jelent, de harmadik szinttől felfelé már ők is csak elméletben. Az útonállók kárára elkövetett útonállás amúgy igen jövedelmező vállalkozás, noha az összeszedett javak értékesítése kicsit körülményes. Aki nem akar gonosz karakterrel játszani, inkább várja meg, míg a nevezett urak maguktól nekirontanak, de Morte éles nyelvét (ahh, te képzavar!) is segítségül hívhatjuk a pofozkodás kiprovokálásakor. A Hive összesen négy kerületre osztható, de említést érdemel még az ÉK-i és DNY-i részt összekötő sikátor is. Az összes épületet és érdekességet most nem regélném el, így hát következzenek a legfontosabb helyszínek (szigorúan a teljesség igénye nélkül):

- **Piac (DNY)** Kissé idegesítő vonása a játéknak, hogy a vegyesboltok intézménye nem igazán népszerű Sigilben. Magyarán minden tárgyhoz meg kell találnunk a megfelelő kereskedőt, akik a piactéren kufárkodnak a lehető legváltozatosabb árukkal. Adni/venni a Hive-on belül csakis itt tudunk, úgyhogy a hullarablás nemes tudományának gyakorlói sokszor fognak errefelé bóklászni. Túl nagy választékra mindenesetre senki ne számítson.
- **Fell tetoválóstúdiója (DK)** Az egyik legfontosabb tápolda a játékban, névtelen hősünk ugyanis a különféle tetoválásoknak hála igen hamar valóságos gyilkológéppé válik (ellentétben a pesti szalonok névtelen hőseivel). Csak egy

kis ízelítő: a harmadik szintet elérve már 20-as Erővel és 18-as Egészséggel virított harcosom. Hehehe.

• **Fogadó, alias "Flophouse" (ÉNY)** A Torment legaljasabb húzása, hogy pihenni csakis az erre kijelölt helyeken lehet – ezekből pedig pályánként legfeljebb egy akad. Nos, a Hive teljes területén ez a fogadó a kijelölt pihenőhely, úgyhogy hamarosan törzsvendégek leszünk. Éjszakánként öt rézért nem is olyan rossz bolt.

Az alábbi küldetéseket mindenféleképp érdemes végigizzadni, de az időmilliomos és/vagy fanatikus játékosok csak beszélgessenek el a Hive minden lakójával – egy-két tűrhető feladatot még belőlük is ki lehet préselni (a háttérinformációkról és egyéb érdekességekről nem is szólva). Miután mindez megvolt, akár át is tehetjük székhelyünket a Ragpicker's Square nem kevésbé mozgalmas vidékére.

A Baen-Craddock-Jhelai háromszög

A Moszkva tér dinamikusan fejlődő és bővülő munkapiaci viszonyait idézi a szituáció: egy Baen nevű futár (előfordulási hely: ÉK, a Dustman emlékműtől délre) üzenete alapján el kell jutnunk Craddockhoz (előfordulási hely: a piac kellős közepe), akinek eztán felhajthatunk valami elcsavargott rakodómunkást (előfordulási hely: DK, valahol a térkép bal oldalán). Jhelai persze nem igazán lelkes, így térjünk vissza a piacra s magunk pakoljuk fel a ládákat. Hát, nem az a megahősi feladatkör... Mindenesetre Baenhez visszatérve kiadós állvakargatásban lesz részünk.

Legyél Te is bonca!

A Gathering Dust bár (ÉK) a helyi Dustman-kolónia törzshelye, így lakályossága egy krematóriuméval vetekszik. Viszont nem kevés XP-re lelhetünk, ha Emorickal alaposan elbeszélgetünk, s végül közöljük: szeretnénk beszállni a Dustman-frakcióba. Összesen három küldetést vállalhatunk el, s még ezután is visszatáncolhatunk – tehát ideális tápolási lehetőségről van szó. Elsőként beszélnünk kell a bárban lazuló Norochj-val, aki egy ál-Dustmanről magyaráz valamit. Nosza, találjuk meg! Végcélunk a piac környékén sétálgató Ash-Mantle



lesz, aki valójában tolvaj és nem túl bátor. A nagyjelenet után irány Norochj, majd Emoric. A következő célpont az ajtó mellett iddogáló Awaiting-Death, a szépreményű Dustman-tanonc. Ő meglehetősen sajátos nézeteket vall a halálról, így hősünk kénytelen drasztikus érvekhez folyamodni: egy röpke öngyilkosság és feltámadás után jó (?) útra tér a fiú, Emoric nem kis megelégedésére. Legközelebbi áldozatunk Sere, aki a változatosság kedvéért szintén itt múlatja az időt, s őt is komoly kételyek gyötrik. Immár képzett pszichiáterként hallgatjuk végig siráimait, s a zárójelentés megfogalmazása után végeztünk is. Én mindenesetre e díszes társaság megismerése után nem éreztem túl nagy kedvet a Dustmanek barna csuhájához...

A Mauzóleum

A Mauzóleumba vezető térkapu az ÉK-i kerület felső részéről nyílik, s odabenn épp egy nekromanta dorbézol vidáman. Először nem árt Norochj-tól "felvenni" a küldetést, s nem utolsó sorban alaposan feltápolni a bandát – ez már egy kicsit keményebb menet lesz. A szellemekkel hamar zöldágra vergődünk, de odabenn óriás-csontvázak és mágikus csapdák lesnek a csapatra, nem árt tehát kötszerrel és gyógyító löttyökkel alaposan felszerelkezni. Nyugat felé haladva előbb-utóbb rálelünk a lich-ségre aspiráló varázslóval, akinek épp egy halhatatlan vérére van szüksége. Békés megegyezés tehát kizárva. A harc kissé reményte-lennek tűnik, úgyhogy azonnal rohanjuk le a nekromantát. Ha ő meghal, a feltámasztott élőholtak is porrá omlanak – lehet próbálkozni. Győzelem esetén XP-hegyek várnak ránk mind a szellemektől, mind pedig a hálás Norochj-tól. Fáradjunk a kasszához.



Porphiron nyaklánca

Porphiron barátunk érdekes figura: mesteri harcos, de esküje visszatartja attól, hogy használja képességeit. Most épp a fogadó mellett téblábol, egy rövid kis rablótámadás után. Amennyiben visszaszerezzük nyakláncát, hajlandó okítani bennünket. Erre szükségünk is lesz, mivel harci képzettségeket egyelőre csakis tőle tanulhatunk – márpedig a szint mellett ettől függ, hogy az adott fegyverrel milyen jól bánunk. A gaz támadók a Smoldering Corpse bár jobb oldalánál ögyelegnek, uccu neki. Mint utóbb kiderült, akár fenyegetőzéssel is célt érhettünk volna. Mindegy: aki fekszik, nyugszik.

Önkéntes a söntésben

Na, ez sem lesz egy bonyolult feladat. Mindössze nézzünk be a Smoldering Corpse bárba (DK), s csevegjünk el a fent unatkozó Dak'konnal. Ő kb. annyira szórakoztató egyéniség, mint egy álomkóros bérszámfejtő, viszont komoly ütőerőt jelent és varázsfegyvere sem fog rosszul jönni bizonyos lények ellen. Mi több, még varázsolni is képes, s rövid győzködés után hajlandó beállni (már nem is annyira) kicsiny csapatunkba.

Dobzódás

Ki-ki készüljön fel lelkiekben arra, hogy ez egy igen idegesítő menet lesz. Magát a "küldetést" egy Mar nevű fickótól kapjuk, aki gondjainkra bíz egy különös dobozt. A végállomás Ku'atraa raktára (DK) lenne, ám ott nem fogadnak igazán kitörő örömmel minket. Az elátkozott dobozzal eztán a következő túrát kell megtennünk: Brasken (a piac melletti ház) – Shilandra (ÉK) – Aola (a sikátor mélyén megbújó romos katedrális). Ez utóbbi úr végre hajlandó segíteni, ám az ide vezető út kissé göröngyös lesz, mivel a sikátor mélyén bandaháború dühöng. Jómagam az egyensúly nevében minden szemben álló felet megdorgáltam, bár





békésebb lelkű csapatok megpróbálhatnak egyezségre jutni az először felbukkanó bandával. Mindegy, a leamortizálódott templomban végre megszabadulunk attól a rühes ládikótól. Egy időre...

3. A szemétdombi mesék: The Ragpicker's Square

Egy gyors pillantás bárkit meggyőzhet, hogy az eddig bejárt városrészek a jómód és tisztaság meleg fészkei ehhez a ganéjhegyhez képest. Ennek ellenére (illetve éppen ezért) ide már nem árt kissé feltápolódva ellátogatni, mivel hamarosan igen kemény idők elé nézünk. Jut is eszembe: aki hősével osztályt szeretne váltani, az itt megteheti. Én ugyan harcosként játszottam végig a Tormentet, ám az egzotikusabb kasztok hívei itt kedvükre válogathatnak. Először is a belépési ponttól nem messze álldogál egy Ratbone nevezetű... mondjuk úgy, hogy fizikai szabadfoglalkozású. Na, ő bármikor tolvajt faraghat jobb sorsra érdemes hősünkből. Szerintem ez a legkevésbé életképes karakter-osztály, úgyhogy nem árt alaposan megfontolni a dolgot. A másik átnevelő tiszt Mabbeth, a térkép déli részén éldegélő boszorkány. Enyhén bogaras a hölgy, viszont jóval életképesebb szakmát oktat: a varázslóságot. Lehet válogatni.

Az alábbi küldetések lezavarása után már csak egy feladat vár ránk, a föld alá vezető út felfedezése. A térkép nyugati részén rá is lehet lelni egy beomlott ajtónyílásra, ám az első pillantásra nem tűnik túl járhatónak. Ratbone "mester" természetesen tud egy s mást erről: a Hive DNY-i részén tébláboló patkányfogóhoz, Creederhez irányítja csapatunkat. A nevezett úr épp a Patkányügyi hivatal előtt lófrál, s rövid kérdezősködés után egy Iron Nalls nevű hölgyeményt ajánl figyelmünkbe, aki a piactól délre épp szögeket gyűjt. Bájos trupp. Na, tőle aztán megtudhatjuk, hogy az a bizonyos ajtó valójában egy térkapu, melyet egy nagy adag szemét (junk) hoz működésbe. Kapunk is tőle egy raklapra valót, úgyhogy innentől kezdve semmi nem állhat utunkba, irány a... még több szemét.





Rubingyűjtögetés

Nem egy bonyolult feladat: a térkép déli részén éldegélő mágus, Jarym bíz meg minket eme igen lényeges komponens megszerzésével. Mármint hogy szerezzünk egy rubint valahonnan. Aha. Egy ideig elég tanácstalanul bóklásztam, ám végül eszembe jutott, hogy a katedrálisban leadott ládikóban mintha valami drágakő lapult volna. Nosza, menjünk is vissza s beszélgessünk el Aolával, aki 300 réz ellenében átadja a keresett drágaságot. Egy rutinos, hullarabláson meghízott csapatnak aligha okozhat gondot az összeg előteremtése, nemde?

Boszorkányos ügyek

Mabbeth anyóról már volt szó, ő egy teljesen korrekt asszonyság. Például időről-időre ingyen és bérmentve felgyógyítja a csapatot, valamint meg is pihenhetünk nála. A varázslómesterség elsajátítása viszont már nem grátisz, ezért három apró küldetéssel is meg kell birkóznunk. Ezeket egyébként mindenféleképp érdemes letudni, mivel nem köteleznek semmire, viszont nem kevés XP-t érnek (lásd az Emorickal kapcsolatos küldetéseket). Először is egy rendkívül veszélyes és hősies misszióra indulunk: valami ritka növényt kell beszereznünk, amiből mindössze egyetlen magot kapunk mintaként. A piacon ugyan találunk egy gyógynövényekkel is foglalkozó pofát, ám ő csak annyit tud tanácsolni, hogy keressünk egy kertészt és növesszük ki a magot. Remek. Tán mondanom sem kell, hogy a kertészek társadalmi megbecsültsége Sigilben nem túl komoly, szám szerint egy darab akad a környéken. Ő az igen beszédes Mourn-for-Trees nevet viseli, s jelenleg épp a Smoldering Corpse bár környékén világfáj. Némi fecsegés után ő meg is oldja a problémát, úgyhogy mehetünk vissza Mabbeth anyóhoz a következő küldetésért.

Ez szintén tanulságos lesz: vissza kell szereznünk a boszorkány rég leadott szennyesét egy Giscorl nevű mosodástól. Láss csodát, az úti cél ismét a piac lesz, ahol rögtön meg is kapjuk a ronggyá mosott cafatokat. Ennyi. Ez is egy igen heroikus küldetés volt.

Nem baj, ezúttal igazi izgalmak várnak majd a csapatra, ugyanis fontos és nagyhatalmú ereklye felkutatására indulunk. Tintáért. A piacra. Helyesebben szólva: *ismét* a piacra. E nagyívű saga első állomása egy Kossah-Jai nevezetű, igen jellegzetes kofaasszony lesz, aki rögtön tovább is irányít a vérnagymamakommandó következő tagjához, Meir'amhoz. Ő a piactól keletre seftel, s azonnal közli is, hogy nem ártana valami edényt szereznünk. Hát ez egyre viccesebb.



Edényt a piacon vásárolhatunk attól az egyik árustól, aki baloldalt, a fal mellett árul. S láss csodát, alig ötpercnyi rohangálás és töltögetés után már ott is állhatunk Mabbeth előtt, aki nekünk szegezi a nagy kérdést: spellni vagy nem spellni (bocsánat, későre jár)...

4. Csatornapatkányok: Trash Warrens

Mint azt a lelkes fogadóbizottság is jelzi, igen mozgalmas helyre csöppentünk. Az elénk siető útonállók kérdéseire jómagam nem tudtam kielégítő válaszokat adni, így maradt a szokásos hentes-megoldás. Hasonlóan barátságtalan lesz a folytatás: nemes egyszerűséggel gyilkoláSSzuk le az utunkba akadó alakokat, s lehetőleg tartsunk dél felé. Érdemes még a ládákat, szekrényeket is átkutatni, néha egész kellemes dolgokra lelünk majd. Igazán kínos percek csak az északi járatokban lapuló térkapu használata után értek, mivel egy jókora falka Cranium patkány közelében tértem magamhoz. Ezek igen vicces jószágok: magukban szinte ártalmatlanok, ám nagy tömegben egyetlen közös tudatot alkotnak. Ez még nem lenne különösebb gond, ám mindeközben varázslatok egész sortüzével riogatják a környéken

tartózkodókat – tehát a lehető leggyorsabban a lehető legtöbb rágcsálót kell kiirtanunk, hogy túléljük a csatát. A térkép DK-i részén még vár ránk egy komolyabb ütközet, mivel összeakadunk a kijáratot őrző Bish-sel, a helyi banda főnökével. Ő elég masszív figura, mint azt a kezeiben szorongatott csatabárdok is bizonyítják. Hosszas dialógusokra nem is kerül sor, elég hamar rátér a lényegre. Próbáljuk meg elcsalni az emberei közül, s külön végezni vele, ellenkező esetben nagyon kemény percek várnak a csapatra. Ezen a helyszínen nagyjából ennyi a történet. Egyébként nem árt a Bish-sel való csevegésünk után visszanézni a Hive-ba, s pénzzé tenni az itt gyűjtögetett tárgyakat. Az elkövetkezendőkben ugyanis igen barbár vidékekre fogunk keveredni.



5. Pharod megtalálása: Buried Village

Az Eltemetett Falu igen fontos helyszín a játékban: először is itt éldegél a Pharod nevű hullavadász, aki annak idején szerény személyünket is begyűjtötte. Másfelől pedig remek pihenő- és tápolóhely, az érdekesebbnél-érdekesebb küldetésekről nem is szólva. A közbiztonság meglepően jó, bár a mentálhigiéniás körülmények némi kívánnivalót hagynak maguk után. Inkább nem is fejtegetem, hogy pontosan mi temeti el a várost... Lazítani a falu nyugati részén, Marta kicsiny lakában tudunk. Marta egyébként recirkulációs szakember, azaz hullákat trancsíroz és osztályoz, a Pharod Kft. megbízásából. Kellőképp elvetemült játékosok elő is bányásztathatnak vele egy gyűrűt hősünk saját beleiből (intestines) – váljék egészségükre. Mi több, a méltatlanul elfeledett Mortét is meglephetjük egy kis csecsebecsével, biztosan jól mutat a szájában az a néhány méregfog... Az Eltemetett Falu egyébként afféle pihenőhelyként is felfogható a Katakombák előtt, ahol majd igen mozgalmas percek várnak a gyanútlan játékosokra.

A számtalan

Marta házától nem messze, egy ficakban megbújva futhatunk össze Ku'u Yinnel, akivel igen érdekes eszmecserét folytathatunk a számok és nevek hatalmáról. Őt épp az nyomasztja, hogy az övét (mármint a számát) egy Radine nevezetű nőszemély ellopta, s így közel a vég. Jól van, még egy marha. Radine egyébként délen bujkál, s eleinte nem túl készséges a lopott "javak" visszaszolgáltatását illetően, ám néhány életveszélyes fenyegetés meggyőzi az erkölcs és becsület örökérvényű igazságairól. Elég hülye küldetés, annyi szent, de legalább rövid és XP is áll a házhoz...

Halotti beszéd

Az Eltemetett Falu északi részén éldegél Quint, a helyi információ- és egyébkufár. Főleg ez az "egyéb" érdekes, mivel alkalomadtán egész jópofa dolgokra lelhetünk nála. Mi több, rövid terefere után még némi munkát is ajánl, nevezetesen egy talizmánt kell visszaszereznünk. Apróbb gond, hogy legutóbbi birtokosa azóta egy kicsit meghalt, így a kutatás némileg nehéznek ígérkezik. Az illető (nevezzük Grisnek) tetemét a Katakombák mélyén, a Megtértek Kriptájában (Crypt of Embraced, lehet műfordítani...) találjuk meg, a középső koporsó mélyén. Hát persze, hogy nincs nála a keresett tárgy. Akad viszont a környéken pár ghoul, amikkel igen vidám csatát lehet vívni – szóval ide már csak alaposan felkészülve érdemes lenézni. A folytatás már kicsit bonyolultabb lesz, mivel először is meg kell tanulnunk szót érteni a halottakkal. Ehhez viszont egészen a Holtak Honáig vagyunk kénytelenek elvándorolni. Itt legelőször Stale Mary-vel, majd Hargrimmal, végezetül pedig ismét Mary-vel kell beszélgetnünk egy keveset (ha meg akar érinteni, ne ellenkezzünk). Nem mondom, szellemes társaság... E rövid kis túra végeztével már kifaggathatjuk Grist, s láss csodát: Marta házától délre, egy szemétdombon rábukkanhatunk a hőn áhított talizmánra.

A bronzgömböc

A térkép keleti részén találjuk Pharod szerény kis hajlékát, ahol rövid bóklászás után rá is akadhatunk az agg mesterre. Vele aztán lesz miről beszélnünk, ám az igazán fontos információkat sajna csak egy bronz gömb felkutatása után hajlandó felköhögni. Természetesen ezt a tárgyat is a katakombák mélyéről (egész pontosan a Vízbefúlt Nemzet DK-i csücskéből) áshatjuk elő, egy népesebb szörny-had jobblétre szenderítését követően. Egyszerűen csak haladjunk keletre, előbb-utóbb biztos rálelünk a lelkes kis csapatra és az épp "eleség" státuszt élvező hullavadász tetemére. A faluba visszatérve Pharod egy rövid kis bankett keretében megismertet minket csapatunk következő tagjával, Annah-val. Ő igen formás leányzó, bár az összhatást némileg lerontja jókora farka (*nem* olyan). Amúgy tolvaj a drága, s a harchoz is konyít valamelyest – tehát nem járunk rosszul vele. Már amúgy is ráfért egy kis vérfrissítés erre az életvidámnak igazán nem nevezhető bandára. Mellesleg Pharodból némi esküdözés árán ki lehet szedni legfőbb hullalelőhelyének titkát is, amit alkalom adtán kiadhatunk mind a Ragpicker's Square-ben sunnyogó Sharegrave-nek, mind pedig a jó öreg Emoricnak. Hazudni ugyan csúnya dolog, viszont jó sok XP jár érte.

6. Pityergő katakomba: The Weeping Stone Catacombs

Nagyjából a Trash Warren nagytestvérének felel meg: sok harc, kevés küldetés. Az előbbiről csak annyit, hogy errefelé már fel-feltűnedeznek olyan lények is, melyeket csak varázslattal vagy varázsfegyverrel lehet megsebezni. Dak'kon barátunk kardja 4. Szinttől már mágikusnak számít, s ekkora már főhősünknek is keríthetünk egy varázsbárdot (brrr...) – ezek nélkül igen kellemetlen pillanatok várnak ránk. Különösen marcona ellenfelek a már jól ismert Cranium patkányok és a ghoulok, de ezeken kívül is akad egy-két aranyos kreatúra.

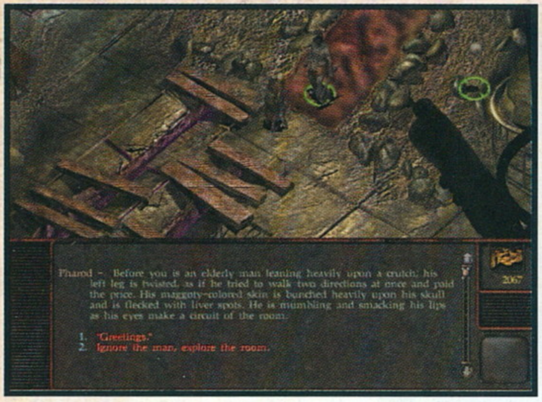
Az ajtóval lezárt szobák közül a Megtértek Kriptájáról már volt szó, de akad még két másik is, ami figyelmet érdemel. Az első az igen kecsegtető Csonkolás Kriptája (Crypt of Dismemberment) nevet viseli, s csapdahegyekkel várja a kedves látogatókat. Némi szentségelés után aztán lejuthatunk egy igen kedélyes kis helyiségbe, ahol néhány Cranium patkány épp estebédjét fogyasztja. A rágcsálóirtás után találunk is a trutyi közepén egy kart, ami gyaníthatóan hősünkhöz tartozott egykor (identify varázslat, hm?). Mindegy, azok a tetoválások csak jók lesznek még valamire.

A Beomlott Kripta (Shattered Crypt) ennél némileg békésebb hely, bár egy nagy halom denevérszerű izé itt is a nyakunkba szakad. Mindegy, a csapatra váró kincsek bőséges kárpótlást nyújtanak az efféle kis kellemetlenségekért. Ha már minden fosztogatnivaló teendőnket letudtuk, akár át is nézhetünk a Holt Nemzetek kies folyosóra (átjáró a térkép déli részén).

A névadó

Kalandozásaink során minden bizonnyal belebotlunk majd egy jókora kőarcba. Ő az igen szép Glyve névre hallgat, s némi csevegés után egy szomorú történettel és egy küldetéssel leszünk gazdagabb, ez utóbbival még kezdhetünk is valamit. Az átok megtöréséhez valami flaskát







(Decanter of Endless Water) kéne megszereznünk, amiről viszont egy Chad nevezetű alak tudna regélni. Bizonyára mindenki kitalálta már: Chad is dead. Szóval vakvágány. Az más kérdés, hogy a katakomba déli részén porladó Chaddal is elbeszélgethetünk, ha eltanultuk már a holtak nyelvét. Ő némileg bosszúszomjas módon a szinten verdeső Vargouilles-hordák kipusztítását adja feladatul. Némi XP-t mindenesetre ez a mellékküldetés is megér, úgyhogy érdemes rászánni néhány percet.

Glyve barátunk problémája már némileg fogósabb kérdés, ezért ugyanis egészen a Vízbefúlt Nemzetig kell elzarándokolnunk (a térkép keleti részén kutakodjunk). Ha sikerrel levadásztuk a kulacsot őrző, kiejthetetlen nevű szárnyas barátainkat, már csak Glyve-hoz kell eljuttatnunk a cuccot. Happy end.

7. Hullajó: the Dead Nations

Egy igen kellemetlen megállapítást már rögtön az érkezésünk pillanatában tehetünk: a Holt Nemzetek földje az élőholtak földje. Hm, hát ez nem tűnik túl ígéretesnek, már az üdvözlésünkre siető Hargrimm, a Néma Király főpapja sem tűnik túl barátságosnak. Alapvetően két út áll előttünk: a) vad üvöltéssel nekirohanunk minden élőhalottnak, akivel szembetalálkozunk, b) hűséget esküszünk annak a fogyatékos uralkodónak. Az a) terv ugyan jó sok XP-t és harcot jelent, viszont "kissé" nehéz és több küldetéstől is elesünk. Szóval marad a b) terv, akkor legalább békén hagynak a csontik, s így kedvünkre felderíthetjük a környéket.

Az első, igen meglepő felfedezésünk valószínűleg az lesz, hogy egy régi ismerősre bukkanunk. Nicsak, Soego barátunk épp szakmai gyakorlaton vesz részt? Emoric mondjuk említett bizonyos kételyeket annak idején eme úriemberrel kapcsolatban, minden bizonnyal érdeklődve fogadja majd a hírt (ez is egy küldetés). Ezek után nekiláthatunk a felderítőútnak, mivel a környék szinte hemzseg a kifosztásra váró ládáktól (meg se próbáljunk ellenállni a kísértésnek). Kellemetlen hír viszont, hogy Hargrimm egyelőre hallani sem akar arról, hogy távozzunk, mint ahogy a Néma Király elé sem engedi csapatunkat. Hm, ezek szerint kénytelenek leszünk elnyerni a rokonszenvét – milyen kispolgári módszer...

Az intrika fincsi

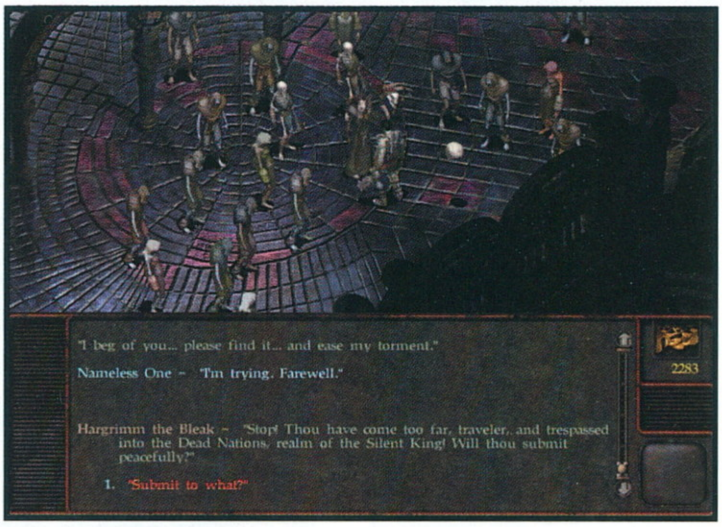
Némi puhatolózás után Hargrimm kiböki, hogy sok gondot okoznak a nyugati alagútban kószáló patkányok. Mindössze hat cranium patkányt kell levadásznunk, s a zord egyházfi megenyhül irányunkban. A szabadságunkat ugyan nem adja vissza, de újabb feladatot bíz ránk. Egy ideje már gyanakszik Soegora (hát nem lehet egy népszerű figura, annyi szent), szerezzünk hát valami bizonyítékot ellene. Velünk ugyan egész rendes volt a fickó annak idején, de hát a farkastörvények ugye... Először is keressük meg a térkép közepe felé lődörgő csontvázat (Doubting Skeleton), s folytassunk vele érdekfeszítő eszmecserét az élet és halál örök kérdéseiről. Eztán siessünk Soegohoz, s osszuk meg vele a fejleményeket – erre annyira izgalomba jön, hogy rögtön ki is siet a szobából. Nagy hiba. Feszítsük fel a szobában található fémtáblát (metal slab), s a mögötte talált jegyzetet adjuk át Hargrimmnak. Szegény Soego. Mindezek után már csak annyi dolgunk maradt, hogy végre-valahára elsétáljunk a **Vízbefúlt Nemzetekig** (déli kijárat) s megoldjunk néhány régóta esedékes küldetést.

8. Mélyvíz: the Drowned Nations

Szintén egy mozgalmas helyre csöppentünk, ahol ghoulok, Vargouilles-ek és trocopotacak gyilkolják egymást vidám egyetértésben. Idétlen nevű barátaink közül tán az utóbbi, krokodilra emlékeztető lények a legbarátságtalanabbak, velük jó lesz nagyon óvatosan bánni. Túl sok tennivalónk amúgy nem is lesz errefelé: "mindössze" el kell sprintelnünk a térkép keleti részére, a lehető leggyorsabban összekapkodni a Glyve által kért kulacsot és Pharod gömbjét, majd rohanni vissza. Az igazán marcona csapatok persze megpróbálkozhatnak olyan botorságokkal is, mint a pálya teljes megtisztítása, de sok jóra ne számítsanak. A túlélők akár vissza is térhetnek az eltemetett faluba, s leadhatják Pharodnál a javakat. Mellesleg akad még egy "Warrens of Thought" névre hallgató helyszín, ahol különféle patkányok éldegélnek vidám kommunában. A kiirtásuk meglehetősen reménytelennek ígérkezett, bár internetes források szerint össze lehet szedni egy küldetést, melyben a Néma Király gyenge pontjait kell kikémlelnünk. Nos, én ekkor már annyira elteltem a különféle patkányokkal/élőholtakkal/katakombákkal, hogy inkább nem vágtam bele efféle bohóságokba. Akinek sok ideje és erős idegei vannak, nyugodtan próbálkozzon, én az egyszerűbb utat választottam (azaz Pharodot).

A kripta titka

Na, ez a kripta egyike lesz a játék legundorítóbb, legvisszataszítóbb, legfelháborítóbb helyszíneinek. Fujj! Vagy egy órán át szenvedtem a válogatott csapdák tengerében, s jó darabig úgy tűnt, hogy semmi haszna sem volt az egész tortúrának. Utóbb aztán kiderült, hogy nem egészen így áll a helyzet. Na szóval... először is keressük meg a térkép DK-csücskében rejtőző titkosajtót, s lépjünk be. Kínos meglepetés, hogy csakis névtelen hősünk léphet be a kriptába, a többiek addig kénytelenek kinn várakozni. No nem mintha sok hasznukat látnám odabennt, mivel leginkább csapdákkal és logikai feladványokkal kell megküzdenünk. Érdemes a falakon lévő utasításokat figyelmesen elolvasni, ezzel számos kellemetlen percet spórolhatunk meg. Az induló szobából óvakodjunk be a középső terembe, ahonnan hirtelen a nyugati szobába kerülünk. Itt keressük meg a kulcsot, majd álljunk a festmény közepére és türelmesen várjuk meg a villámot. Hát ez remek volt. Ismét az északi szobából indulunk, s az előbb leírt műveletet ismételjük meg a keleti, majd a déli teremben is. Eztán térjünk vissza a középső terembe, s olvassuk el mindegyik üzenetet a falon. Kövessük a szöveg menetét, míg ki nem tudjuk nyitni a középen lévő szarkofágot. Ezután sétáljunk ismét körbe a szobában, s elvileg a kijárat előtt találjuk magunkat. Hangsúlyozom: elvileg. Igyekeztem pontosan rekonstruálni a történéseket, de lehet, hogy valahol tévedtem. Nem baj, legalább másoknak is lesz kit szidniuk... Ja, és feltétlenül kutassuk át a kijárat melletti kis ládát, mivel igen kedves meglepetések várnak a rángatózó szájú kalandorokra.



9. Vissza a "civilizációba": Tenement of Thugs

Először is szedjük össze magunkat egy kicsit. Beszélgessünk el szépen az új csapattaggal, Annah-val, s faggassuk ki első "találkozásunkról". Ezután érdemes meglátogatni a Hive-beli tetoválóstúdiót is, mivel letépett ex-karunkat megmutatva új, igen-igen erős tetoválásokat



rakhatunk fel amúgy is szénné varrt bőrünkre. Mindezen előkészületek után látogassuk meg a Hive DK-i részét, ahol a térkép tetején egy különös ajtót találunk. Eddig nem igazán tudtuk rajta átverekedni magunkat, ám Annah bölcs útmutatásaival már nem jelent gondot az átjutás. Tán mondanom se kell, hogy odaát nem nyeri el mindenkinek a tetszését e váratlan fordulat...

A zsiványtanyán már érdemes figyelni a csapdákra, bár egy kellőképpen tápos és gyógyítóitalokkal jól felszerelt csapat könnyedén keresztülvágja magát a helyen. Aki a puszta brutalitás mellett a politikai eszközöket sem veti meg, két karakterrel is megpróbálhat egyezségre jutni. Az első játékos a kaotikus Tiresias, míg a másik a törvénytisztelő Sybil. Hát tessék: lehet jellemet játszani. A kijutás viszont nem lesz ilyen egyszerű, mivel a kijárat kulcsát egy meglehetősen nagyhatalmú mágus őrzi, valahol az emeleten. A DK-i lépcsőn felkapaszkodva hamarosan össze is futunk a fickóval és testőrségével – fel lehet készülni egy igen kemény harcra. Jómagam a lehető legrövidebb időn belül ráuszítottam Mortet a bosszantás képességével, így a kis oktondi varázslója közelharcban próbált elégtételt venni sérelmeiért. Súlyos hiba. Távozni a földszinten tudunk, a DK-i ajtón keresztül. Mi tagadás, elég nagy rumlit hagytunk magunk után. Az ajtó túloldalán mindenesetre még át kellene törnünk egy szobán, ahol igen kemény banda várakozik. Egy ravasz trükkel egyébként el lehet kerülni a harcot: mindössze annyi a dolgunk, hogy Annah tolvaj-képességeit kihasználva odalopózunk a kijárathoz. Még valami: ha nem lenne nálunk feszítővas, akkor azt mindenféleképp vegyünk magunkhoz a második szintre vezető lépcső alól.

10. A sóhajok sikátora: Alley of Lingering Sighs

Igen baljóslatú hely, mivel Annah annak idején itt lelt rá hősünk tetemére. Némi kóválygás után egy épület mélyén szokatlan dologra bukkanunk: egy Dabus tetemére. Mivel névtelen barátunk immár érti a holtak nyelvét, akár el is beszélgethetünk az illetővel. Az érdekes incidens után vegyük el a halott kalapácsát, s keressük fel a DK-i kijáratot. Itt meglehetősen érdekes dolgok történnek: a sikátor maga szól hozzánk, s kéri a (még életben lévő) Dabus eltávolítását. Ez egy magunkfajta véreskezű kalandor számára elég egyszerűnek ígérkezik, ám a Dabusok Sigil úrnőjének szolgái, így megölésük nem teljesen kockázatmentes. A kíváncsi játékosok persze megnézhetik az efféle próbálkozások végkimenetelét, de egy-két állásvisszatöltés után gondolom ők is belátják, hogy más megoldást kell keresni. Példának okáért közöljük vele kollégája rút végét, mire rögtön a helyszínre siet. Némi közjáték után a Dabus-krízis rendeződni látszik, ám a továbbjutás még mindig várat magára.

Az igazi hős mindenhez ért

A sikátor következő küldetése kissé szokatlan lesz egy halhatatlan élőhalott számára: ki kéne javítanunk a Dabus által okozott károkat. Összesen két helyen kell fúrnunk-faragnunk: a térkép DK-i sarkában a feszítővasat (na ugye, hogy szüksége lesz rá!), a DNY-i sarkában pedig a kalapácsot kell használnunk. A pontos helyet a pointer segítségével találhatjuk meg – ahol kérdőjelre vált, ott vizsgáljuk meg az épületet, majd használjuk rajta a célszerszámot. Némi egérhúzogatás után megis oldódik a probléma, s csapatunk végre átverekedheti magát az Alsó Kerületbe.



11. Morte hihetetlen kalandjai: Lower Ward

Már az első másodpercekben kiderül, hogy itt se fenékig tejfel az élet. Az például, hogy Mortét két patkányember egy pillanat alatt elrabolta, kissé meglepett. Egyrészt ugye fura ízlésre vall a dolog, másrészt pedig az égegyadta világon semmit nem tudtam ellene tenni. Sebaj, majd megkerül. Addig is járjunk egyet a környéken, mivel látnivaló akad bőven. Ami azt illeti, vásárolnivaló és elvállalni való szintén, tehát nem árt rákészülni arra lelkiekben, hogy jó darabig errefelé fogunk koricálni. Mindenek előtt a piac környékén érdemes szerencsét próbálni, mivel egészen érdekes tárgyakat és varázslatokat szerezhetünk. Vakmerőbb játékosok nyugodtan megpróbálkozhatnak némi zsebtolvajlással is, elvégre vétek lenne Annah csodálatos képességeit parlagon hagyni. Egyébként az Alsó Kerület a lehetőségek keresztútja – számtalan irányba elindulhatunk, s számtalan küldetést elvállalhatunk. E ponton már kezd meglehetősen kaotikussá válni a játék, úgyhogy sok érdekesség bizonyára kimaradt (illetve nem fért be, de hát erről volt már szó). Egy szó, mint száz: innentől kezdve tessék nyitott szemmel járni, s mindenkivel beszélgetni.

Morte megmentése

A helybéliekkel elbeszélgetve majd mindenki megemlít egy romos épületet a DK-i sarokban, aminek gazdája bizonyára tud valamit pórul járt társunkról. Társunkról? Na mindegy, végül csak eljutunk Lothar lakályos kis házikójához, ahol is meglehetősen kellemetlen hírek fogadnak. Példának okáért Morte-ért cserébe egy hasonlóan ritka és értékes koponyát kell felkínálnunk. Ahá, tehát nála van a koponyánk! Sajnos Lothar ultranehézsúlyú figura, így erőszakos próbálkozásaim rendre véres kudarcba fulladtak. Igen, kénytelenek leszünk üzletet kötni a bitanggal. Némi beszélgetés után kiderül, hogy épp egy kripta kifosztására készül – történetesen azt célozta meg, ahol annak idején azokat a vidám perceket töltöttük (a kripta titka). Ott meg túl sok kifosztanivaló nem maradt, úgyhogy Lothar barátunk terve igen rút véget ért, mi viszont kapunk vagy 30.000 XP-t. Lehet, hogy mégis érdemes volt abban a nyüves kriptában szenvedni? A csúnya koponyaseftes persze még ezek után sem hajlandó visszaszolgáltatni Morte-t, továbbra is egy nevezetes, a katakombák mélyén lapuló lény koponyáját követeli. Példának okáért a pórul járt Soego buksija pont megfelel erre a célra – ugye senki nem hagyta ott anno a Holt Nemzetek földjén?



Abishai-vadászat

Nem kockázatmentes, de legalább egyértelmű feladat: egy Sebastion nevű, vörös ruhás varázsló bíz meg minket e nemes démonvadászattal. A zöld randaságot (név szerint Grosuk) a térkép keleti szélén találjuk, s minden különösebb teketória nélkül le is számolhatunk őkelmével. Csak zárójelben jegyzem meg, hogy az Abishai-vadászat amúgy is remek tápolási lehetőség, mivel rengeteg XP jár érte (elvégre démonról van szó, vagy mifene!) és a Hive ÉNY-i részén kettő is akad belőlük. S ami a legjobb vicc: ezek minden töltésnél újratermelődnek, tehát némi kitartással igen komoly XP-mennyiséget össze lehet szedni folyamatos ritkításukkal. Mindenesetre ez a Grosuk különösen ocsmány bestia lehetett, mivel a szokásos tapasztalaton kívül még +2 karizmát is kap hősünk.

Rabszolgasors

Északon, nem messze a raktártól összefuthatunk egy Trist nevezetű leányzóval, aki igen szomorú történetet ad elő magáról. Eszerint ártatlanul ítélték rabszolgaságra, s ezt néhány irattal akár be is lehetne bizonyítani. Hmmm, ez annyira szívszorító tragédia, hogy biztos egy rakás XP jár érte – nosza, legyünk jófiúk! Mint kiderül, egy Byron Pikit nevű uzsorás ültette be a hintába, valami Lenny nevű fickóval karöltve. Byront a bejárat közelében lelhetjük fel, s némi baráti csevegés során elkottyant egy s mást Lenny-ről és Tristről. Mikor már minden lényeges információt kiszedtünk a jómadárból, keressük fel ezt a Lenny gyereket. Nem messze a toronytól rá is akadunk, s folyamodjunk a "blöff" nevezetű csodafegyverhez. Kissé meglepődik, hogy Byron ideküldött minket a papírok megtekintésére, de némi rábeszélés után útba igazít: a raktárban vannak letétbe helyezve. Némi erőszakoskodás árán meg is szerezhetjük az áhított papirost, s Derannál leadva (közvetlenül Trist mellett téblából) meg is oldottuk a küldetést. Isaura ismét szabad!

12. Káosz: Clerk's Ward

Nagyjából ez volt az a pont, amikor egyszer s mindenkorra alámerültem a tulajdonnevek fortyogó miazmájában. Arról nem is szólva, hogy a játék hangulata szép lassan a Kisvárosévai kezdett el vetekedni, mivel a ránk váró feladatok némelyike... hát finoman szólva is debil. A legkeményebb csapást ép elménkre azonban a három különböző frakció főhadiszállása jelenti: a Civic Festhall, a Great Foundry és a Brothel of Slating Intellectual Lusts. Szép nagy épületek ezek, tucatszámra nyüzsgő karakterekkel, részküldetésekkel és kulcsfontosságú információkkal bőven meghintve.





Férfiasan bevallom: ez a játéknak azon része, amit egész egyszerűen lehetetlen tömören és érthetően összefoglalni. A cselekmény néha oly összetett és a feladatok oly kiismerhetetlenül kapcsolódnak egymáshoz, hogy az ok-okozati összefüggések szinte teljesen elcsúsznak. Ehh... az egész egy nagy káosz. Jómagam úgy vergődtem át a játék ezen szakaszán, hogy némi hidegélelmet a gépem mellé csomagolva teljesen véletlenszerűen elkezdtem fel-alá császkálni, beszéltem mindenkivel és sorra vettem fel a kisebb-nagyobb részküldetéseket. Egyszer aztán vége lett, s én hisztérikusan zokogva dőltem a klaviatúrára... végre! Na mindegy, nem magyarázom tovább a bizonyítványomat, ezekhez a részekhez sajna lehetetlen részletes útmutatót adni. Csak hogy érzékeltessem, hogy miről is van szó: a végső továbbjutáshoz meg kell szereznünk a Brothel of Slating Intellectual Lustsból a Kesai Serris vérét őrző zsebkendőt, majd kombinálni a Nadilintól kapott kézi portállal, melyet a Deionarra apjának leszállított örökségért cserébe kapott iratért nyomtak kezünkbe. Hát ehhez egy különszám is kevés lenne!!!



A játék e pontján egyébként két, ugyancsak eltérő személyiséget is betoborozhatunk a csapatba. Az első játékos a meglehetősen festői kinézetű Fall-from-Grace, a succubus. Kb. 2 órányi kínszenvedésbe került, mire sikerült minden al- és mellékfeladatot teljesítenem a személyével kapcsolatban, de megérte. Mondom ezt annak ellenére, hogy közelharcban nem épp verhetetlen, gyakran átveszi maga fölött az irányítást és igen ravasz módszerekkel igyekszik öngyilkosságot elkövetni. Pozitív vonása viszont, hogy csakis e "hölgy" ért a papi varázslatokhoz, márpedig ezek nélkül kissé problémás lenne a végjáték.

A kazamatákban szerzett kulacs segítségével Ignust, a Smoldering Corpse nevezetességét is besorozhatjuk, ám ő egy kissé problémás karakter. Erősnek ugyan erős, ám a rostély fölött töltött évek kissé kikezdték idegrendszerét, úgyhogy jelen pillanatban tán a "dühöngő őrült" a legtalálóbb leírás rá. Ugyanakkor iszonyatosan erős, s tűzvarázslataival még a legkeményebb ellenfeleket is hamar lerendezi. Hát, valamit valamiért...

Kerítés (mint ige)

A térkép déli részén találhatunk egy hangulatos kis kávézót, ahol egészen érdekes vendégsereg gyűlt össze. A legcsinosabb példány kétségkívül Nemelle, vele például egészen jól elcsacsoghatunk. Már csak azért is, mivel a katakombákban szerzett kulacs varázsszavát egyedül ő ismeri, s ezt teljesen grátisz meg is osztja velünk. Hát ez a néni teljesen jó fej. Mi több, még egy érdekesnek ígérkező küldetést is kapunk tőle: keressük meg a hasonló domborzati adottságokkal rendelkező Aelwynt. (Hát azt bármikor.) Végül a patikától (Apothecary) délre, egy másik kávézóban üldögélve lelünk rá a lányra, aki rögtön vissza is küld Nemelléhez (hm, ez a leírás határozottan kezd Nemere-hangulatot árasztani...). Itt aztán egy cuppanós csók (és némi HP-növekedés) kíséretében tudomásul



veszik az üzenetet, eztán kövessük újsütetű barátnőnket a másik kávézóba, ahol elbeszélgethetünk Aelwynnel. Románcunk itt véget is ér – csók ide, csók oda, ez azért elég idióta egy küldetés volt...

...és ez sem különb!

Hihetetlen kalandjaink a messzi északon folytatódnak, egész pontosan a szabó előtt. Egy Malmaner nevű fickó akar épp új ruhát vásárolni, ám a szabó régi haragosa, így némi szájtépés után ránk bízza e hihetetlenül nagyszabású terv megvalósítását. Odabenn egy újabb bohókás tulajdonnévvel ismerkedhetünk meg: Goncalves, a szabó épp igen elfoglalt, így szép lassan, türelmesen ki kell várnunk, amíg figyelemre méltat bennünket. Remek ízléssel válasszuk ki mondjuk a Dustman-otthonkát, majd győzzük meg a minden bizonnyal megszeppent Malmanert annak hallatlan népszerűségéről. Ha elég meggyőzőek voltunk, rendeltet velünk még egy garnitúrát – ezért a rendkívül veszélyes küldetésért összesen 14.000 XP-t inkasszálhatunk. (Gyerekek, ez most teljesen komoly?!)

14. Isten veled, Sigil: Ravel's Maze

Az eddigi intrika, esemény és emlékdömping után a labirintus akár a béke szigeteként is felfogható. Csak szörnyek, kincs és a térkép közepén trónoló főboszorka. Ő lenne a névadó Ravel, de a vele történő eszmecsere előtt nem árt a környéket teljesen felderíteni. Egy dologra kell csak ügyelnünk: erőnk teljében, varázslatokkal és varázstárgyakkal alaposan felszerelve álljunk a házigazda elébe, mert látogatásunk hatalmas pofozkodásba fog fulladni. A nagy számban előforduló, fára emlékeztető szörnyek nem túl szívósak, ám a csapdákra nem árt odafigyelni – itt már jó hasznát fogjuk venni Annah-nak.

Beszélgetésünk Ravellel elég érdekesen fog alakulni, hihetetlen mennyiségű információt (és ezzel együtt XP-t) csikarhatunk ki a vénségből. *Mindenről* beszélgessünk el vele, de olyasmire még véletlenül se célozgassunk, hogy Annahba és Fall-from-Grace-be is beleszerettünk. (Mondjuk érdekes trió lenne, az nem vitás.) A legfontosabb hír, hogy egy Trias nevű angyal tudhat valamit halandó életünkről. Helyes, angyalt eddig még úgysem kellett hajkurásznunk. A témák végére érve aztán nekünk ront a banya néhány kedves kis állatkája kíséretében, s belebonyolódhatunk a játék egyik legkeményebb ütközetébe. Miután múlt időbe tettük Ravelt, azonnal rohanjunk az ÉK-i térkapuhoz és távozzunk e barátságtalan helyről. Egyébként a net tanulsága szerint többen is elakadtak ezen a ponton. Állítólag ilyenkor vissza kell rohanni az ÉK-i kapuhoz, menteni egyet, ezt a játékállást visszatölteni s újra megpróbálkozni a dologgal. Ezzel az erővel mondjuk krétakör közepén fekete kakast is áldozhatnánk, bár ki tudja?

15. Sivatagi show: Curst

Ezúttal kissé szárazabb vidékre keveredtünk, mint arról a városka Mad Max-hangulata is árulkodik. A lakók nem túl barátságosak, viszont az utcákon és épületekben elszórva lehet találni néhány apróságot. Micsoda pazarlás. Érdekes



hír viszont, hogy a helybeliek szerint egy angyalt (AD&D-ül deva) tartanak fogva valahol a város alatt. Természetesen egy rutinos játékos aligha hisz már a véletlen egybeesésekben, úgyhogy a fő csapásirány adott. Mint mindig, a megoldás ezúttal is a kocsmában rejtőzik egy Tainted Barse nevezetű alak képében, aki némi "problémamegoldásért" cserébe szívesen átad egy kulcsot a föld alatti börtönhöz. Lusta és mazochista játékosok egyébként az egész küldetést kikerülhetik, ha a szeméttelepen megkeresnek egy titkos lejáratot. A gond csak az, hogy ezzel valami elképesztő mennyiségű ajándék-XP-t vesztenek el, úgyhogy vétek lenne kihagyni ezt a szálat.

A kulcsolás

Összesen öt feladatot kell teljesítenünk ahhoz, hogy angyalnézőbe mehessünk. Először is Barse lányát kell megtalálnunk, aki most épp az "elemberraboltak" kategóriájába tartozik. Bővebb felvilágosítást egy Marquez nevű fickótól kaphatunk, aki a nagy izgalmakra szintén a kocsmában tölt rá. A bonyodalmak megoldása szokatlanul egyszerű lesz, először is sétáljunk át Curst belvárosába (haha!), s jobb oldalt, nem messze a kaputól találunk majd egy őröktől hemzsegő sikátort. A minden oldalról szorongatott (*még* nem úgy) Jasylia lenne a keresett hölgyemény, úgyhogy szólítsuk meg a Skatch nevezetű főerkölcstelent. Innen kezdve elég egyértelmű lesz a dolog: azonnal provokáljunk harcot és végezzük ki a ránk rontó őröket. Illetve nem csak ránk, hanem szegény leányzóra is rontanak, tehát erősen ajánlott arrafelé is figyelni egy kicsit. Sikeres lányvisszaszöktetés esetén Marquez tovább is küld minket egy Kitla nevű nőszemélyhez, aki szintén törzsvendégnek számít.

Ő igen érdekes feladatot bíz ránk, miszerint egy örökösödési vitában kéne igazságot tenni. A teljes családi kupaktanácshoz még fel kell hajtanunk Crumplepunchot (kovácsműhely) és Kestert (belváros, desztilláló), majd a rendkívül komoly örökség begyűjtése után ítéletet hirdethetünk. Sajnos a "mindent zsebrevágunk" opciót hiába kerestem lázas igyekezettel, úgyhogy jobb híján szétosztottam. Hiába, igazi ügyvéd nem lehet minden jöttmentből...

Kitla mindenesetre elégedett lehetett az ítélettel, mivel továbbirányította csapatunkat Nabathoz.

A tőle kapott küldetés Curst társadalmának legmagasabb köreibe, a kifinomult intrikák valóságos pókhálójába vezet majd minket. Egész pontosan a szeméttelep vezetőjét, Kyset kell a műintézményt háborgató zsiványoktól megszabadítani. Azért ehhez már egy kicsit túlkvalifikáltnak éreztem a bandát, de azért csak elslattyogtam a turka-maffia vezetőjéhez, Wernethez. Fenyegetéseim sajna süket fülekre találtak, mikor is a szeméttelepre visszatérve már láttam közeledni a gazfickókat. Mit mondjak, a rövid és egyesélyes közdelem után szinte pironkodva raktam el a vértől iszamos varázsfegyvereket...

A következőkben a politika kényes művészetével ismerkedhetünk meg Dallan, a bárd jóvoltából. Egész pontosan An'iziust, a helyi elöljárót kéne kisegítenünk, aki épp a belváros ÉNY-i részén leledzik. Valahogy cseppet sem lepődtem meg, mikor felkért arra a nemes feladatra, hogy legfőbb politikai ellenlábasát vádoljuk be a városi őrség előtt. Nevezett személy ÉK-re található, s eme aljasságot hallva azonnal politikusi erényekről tesz tanúbizonyságot. Megduplázza az ajánlatot. Ezt még egy darabig eljátszhatjuk kettejük között, majd térjünk vissza a kapuhoz és diskuráljgassunk el a kapitánnyal az ügyről. Hát tessék, lehet szabadon választani...

Az utolsó feladatunk Dona Quisho különös kérése lesz, aki szeretné, ha szabadon engednénk egy démont a gabonasilóban. Pardon, mi van??? Némileg gyanakodva kerülgettem az építményt, ám végül csak beálltam a pentagrammába, jót beszélgettem a démonnal majd szabadon engedtem. Harcolni is lehet vele, bár ez igazi, kemény embernek való mulatság – szóval kár erősködni. Ezzel nagyjából véget is értek Crust-beli kalandozásaink, Barse-nál átvehetjük fáradozásaink jól megérdemelt jutalmát s megtekinthetjük a városkát alulnézetből is.



16. Tisztogatás: Curst Underground

Sem túl hosszú, sem pedig túl bonyolult helyszínnek nem nevezhető a Curst alatti barlangrendszer. A türelmetlen természetű kalandorok egyszerűen átrohanhatnak rajta nyugat felé, s máris a belecsöppenhetnek a börtön nem épp eseménytelen hétköznapjaiba. Néhány érdekes alak persze itt is akad, az ÉNY-i sarokban táborozó remetével például mindenféleképp megéri összebarátkozni, mivel itt nyugodtan pihenhetünk. Ezenkívül egy Voorsha nevezetű csempésszel is elcseveghetünk, aki rögtön fel is kér minket egy Ghrist nevezetű démon likvidálására. Ezt alkalmasint meg is ejthetjük, ám a visszatérő hősöket igen barátságtalan fogadtatásban részesíti a tisztelt megbízó. Hm, mintha Voorsha barátunk kissé túlértékelte volna lehetőségeit... A vad és véres leszámolások hívei egyébként nyugodtan dúlják végig a térképet, mivel igen tekintélyes XP-mennyiség gyűjthető össze az errefelé kószáló démonok legyilkolásával. Nagyjából ennyi.

17. Angyalszöktetés: Prison

Az előző helyszínhez képest itt aztán pezseg az élet, a fürtökben rohamozó őrök még a legkeményebb csapatokat is megszorongathatják. Nem árt a keményebb ütközetek után visszatérni az előző térképre, s az öreg remete lakhelyén kipihenni a fáradalmakat. Déli irányba haladva hamar rábukkanhatunk a daliás angyalra, aki egyelőre nem sok hajlandóságot mutat a szökésre. Először is a kardját szeretné visszakapni Trias barátunk, amit majd a térkép DNY-i sarkában, egy Cassius nevű hájpacninál lelünk meg. Mindenesetre bölcs útmutatásainak köszönhetően már átjuthatunk a börtön nyugati részébe, ahol további vidám csetepaték várnak ránk. Mi több, némi mászkálás után néhány régi, kedves ismerősre is bukkanhatunk. Példának okáért itt pihen épp Curst teljes politikai elitje. Lehet, hogy mégse kellett volna beköpni őket az őrparancsnoknál? Cassiushoz elérve igen undorító látvány fogad, túlsúlyos barátunk szemmel láthatóan nem a karizmára költött a legtöbbet. S nem is az intelligenciájára, ami egy rövid párbeszéd után világossá is válik. Az általa említett próbatételek közül az Erő Próbája a legszimpatikusabb, mivel ekkor nemes egyszerűséggel (és igen gyorsan) agyon





is verhetjük. Eztán nincs is más dolgunk, mint a kard begyűjtése és a tömegesen előrajzó őrök megrendszabályozása – ez mindenesetre igen méretes hirig lesz. Trias természetesen igen hálás lesz a kis csecsebecséért, ám útbaigazításon kívül más jutalommal nem szolgál. A dög. Valami Villásnyelvű Fhjullt kell felkutatnunk, aki neve alapján szintén érdekes figura lehet. Távozni az ÉK-i sarokban megbúvó térkapun keresztül lehet, ám fölösleges a nagy sietség. A portál mellett álldogáló páncél ugyanis nem más mint Vhailor, aki potenciális jelölt kicsiny csapatunkba. Nem épp a szavak embere, s valahogy a lelki élete sem tűnik túl színesnek (ami egy bazi nagy páncél esetében bocsánatos bűn...), viszont roppant nagy maflásokat oszt. Vitatkozni mondjuk nem igazán érdemes vele, mivel néhány cinikusabb megjegyzés után nekünk is ront. Amúgy nem rossz fickó, az elkövetkezendő néhány helyszínen például igen jó hasznát vettem. Nos, most akár már indulhatunk is tovább, bár ez előtt még nem árt egyet szunyálni a jó öreg remeténél. Az elkövetkezendőkben ugyanis a nemzetközi helyzet erősen fokozódni fog.

18. Terepgyakorlat: Outlands

Ez egy igen szórakoztató hely, mivel két különösen bunkó szörnyfajtával is megismerkedhetünk. Az egyikre a zúzó, míg a másikra az éles fegyverek nem hatnak. Nesze nektek, harcos karakterek! Legalább a mászkálással nem fog sok idő elmenni, mivel a hatalmas sárkánycsontváz fejénél rögtön rálelhetünk jövetelünk nem túl szimpatikus céljára, Fhjullra. Ő fajtájára nézve ugyan démon, ám merőben démontalanul viselkedik. Példának okáért minden különösebb húzódozás nélkül szóba áll velünk, s útba is igazít. Valami Megbánás Tornya nevezetű helyet kéne felkutatnunk, ám e nem túl szimpatikus hangzású építmény helyét ő sem ismeri. Nem baj, lehetőleg beszélgessünk el vele minden más témáról, az egyik információ-morzsa például 350.000 XP-t hozott a konyhára... A nagyüzemi tápolás végeztével távozhatunk is a sárkány bal mancsánál található térkapun keresztül – a szokásos pihengetés után, ami nyilván ráfér a kis csapatra.

19. Gyilokjárás: Baator

Mit mondjak, ez a környék sem bővelkedik szanatóriumokban. Itt már csak *alaposan* feltápolt csapattal érdemes próbálkozni, mivel a démonoktól hemzsegő Baator nem az a kisdedóvó. Tápolni viszont remekül lehet, úgyhogy a hörcsöglelkű csapatok nyugodtan túrják fel az egész térképet. A továbbjutás kulcsa a térkép DK-i szélén magasodó Koponyaoszlop lesz, amiből némi alkudozás árán kiszedhetjük a Megbánás Tornyának helyét. Ez az "alkudozás" azonban igen bunkó dolgot takar, mivel a koponyarakás először is Mortéra, másodsorban pedig Fhjull rejtekhelyére, Fall-from-Grace-re, Annahra illetve a vérünkre (ami –15HP-t jelent, méghozzá permanensen) szomjazik. Jómagam nemes egyszerűséggel beköptem Fhjull komát, elvégre mi bajom történhetne? A kínos meglepetést akkor ért, mikor a torony közelében megbújó portálon visszasétálva a morcos démon tömören kifejtette a fegyvertársi barátsággal és titoktartással kapcsolatos, erősen konzervatív nézeteit és a nyakamba zúdult. Amúgy ezidőtájt az egész vidéken pezsgett az "élet," szóval ennek a választásnak is megvannak a maga veszélyei. Ez persze azért nem olyan nagy baj, mert szerintem még mindig ez volt a legkisebbik rossz... Amúgy előfordulhat az is, hogy annak idején nem beszéltettünk el Fhjullal a Baatorból való távozás mikéntjéről, ez esetben ezt is az oszloptól kell megtudakolnunk, ami mondjuk nem lesz kimondottan nagy öröm. Ja, majdnem elfelejtettem: elég érdekes dolgokat tudunk meg Triasról is, aki a jelek szerint igencsak kétes ügyletekbe keveredett. Szóval irány Curst, ahol majd egy kicsit elfecseghetünk majd a mi kis angyalkánkkal.



20. Pá-pá Curst: Curst Gone

Ööö, itt szemmel láthatóan valami igen csúnya dolog történt. Az épületek és túlélők teljes hiánya legalább is erre utal, úgyhogy a kevésbé heroikus beállítottságú játékosok azonnal süvítsenek el a térkép közepén árválkodó teleport irányába. E módon ugyan lemaradunk egy igen érdekes találkozásról, ám egyúttal elkerülhetjük az egész játék legkeményebb ütközetét is. A keményebb megoldások hívei viszont nem fognak csalódni: tárazzák be a gyógylöttyöket, varázslatokat és varázstárgyakat, majd nézzenek szét egy kicsinyt a környéken. Rövid bóklászás után egy régi ismerősbe botlunk, aki annak idején egy egészen apró, aranyos kis doboz mélyén kaffogott (emlékszik még valaki a Hive-ra?). Azóta picit megnőtt barátocskánk, s cseppet sem tűnik hálásnak a szabadítóakció miatt – szóval hirig indul. Kissé brutális csata lesz, jómagam úgy negyedik próbálkozásra, egyetlen túlélővel vettem az akadályt. Sportszerűtlen játékosok ugyan megkísérelhetik Annah-val folyamatosan hátbadöfködni a randaságot, de ez kissé idegölő és hosszadalmas módszernek tűnik. A Trias az úr. A káosz és rettegés földje ez, ami az első néhány találkozás után egyértelművé is válik. A szeméttelep gondnokától mindenesetre megtudhatjuk, hogy a bukott angyal erejét nagymértékben csökkenthetjük, ha rendet teremtünk a városban. Itt? Na mindegy, az apró lépések taktikáját követve az alábbi feladatokat kell elvégeznünk:

- Az induló pozícióról északra egy kisebb csapatnyi démon vidám lakomát kíván csapni néhány helybéli bevonásával. Végül (nem is annyira) szelíd erőszakkal lebeszéltem őket az efféle szabadtéri mulatságokról...
- A térkép északi részén újabb régi ismerős bukkan fel, Jasilya. A változatosság kedvéért most is aljas alakok készülnek csúnya dolgokat elkövetni rajta, úgyhogy mentsük meg.
- Az áruház környékén ögyelgő kétes alakok lehentelése *nem* csökkentené igazán a káoszt, úgyhogy tartsunk inkább egy rögtönzött kiselőadást a magántulajdon szépségeiről. Hiénalelkű kalandozók akár belülről is megszemlélhetik a raktárat, s magukhoz vehetnek néhány egész használható kis stuffot.
- A desztillálóban mentsük meg a zsiványok szorongatta Kestert, ami egy remek pihenőhelyet eredményez. E ponton már ugyancsak leamortizálódhatott a csapat, úgyhogy ennek igen jó hasznát vehetjük.
- Az adminisztrációs épület előtt kisebb perpatvar készülődik, egy Hezobol nevezetű rabszolgavadász és népes kompániája lenne a fő bajkeverő. Nyugodt szívvel vágjuk le a díszes bandát, elvégre rend lesz itt, ha mindenki bele is döglik...
- Az eddigiekben csak a legfontosabb pontokat ismertettem, ezeken kívül még számos érdekes eseménybe csöppenhetünk bele. Tessék szépen végigkutatni Carcerit, beszélgetni mindenkivel s jó kiscserkész módjára békésen megoldani a problémákat. Egy idő után meg fog jelenni az öreg remete, s közli, hogy eljött az idő a nagy összecsapásra.



Megjegyezném, hogy a várost újra és újra megrohamozó lények folyamatosan újratermelődnek, úgyhogy a küzdelem elég kilátástalannak tűnik. Legalábbis eleinte: ahogy kezd helyreállni a rend a városban, úgy lassul ez a folyamat – a jutalom mindenesetre busás: egy roppant nagy adag XP-vel és egy brutális varázstárggyal erősödve folytathatjuk utunkat, ezúttal egy Carceri nevezetű, kedélyes kis helyre.

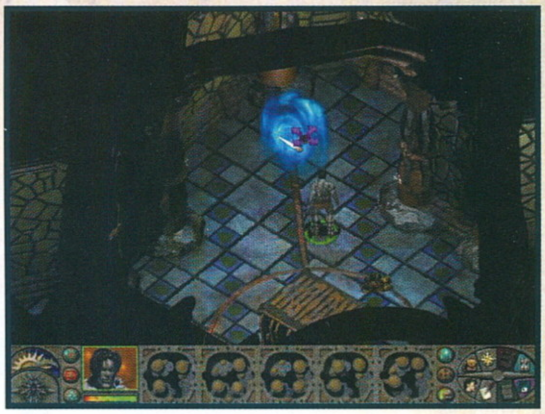
21. Már majdnem végkifejlet: Carceri

Hát, e ponton már kezd kissé nehezen követhetővé válni a cselekmény. Carceri lényegében nem más, mint Curst egy másik idősíkban, ahol a nem épp angyali



végén már egész könnyedén lerendezhetjük a támadókat. Könnyű, ám kissé időigényes módja ez az XP-gyűjtögetésnek, bár a végső ütközet előtt nem árt egy kicsit tápolni...





Trias megdorgálása

Angyali cimboránk az adminisztrációs épület mélyén bujkál, ide a remete felbukkanása előtt nem is igen érdemes benézni. Utána viszont ne sajnáljuk az időt, s tisztítsuk meg az épületet. Mindeközben a szokásos gyűjtögető életmódról se feledkezzünk meg, mivel egész szép kollekciót lehet itt összelopkodni. Trias a harmadik emelet DNY-i részén várakozik, úgyhogy ezt hagyjuk a végére. Az ütközetre alaposan készüljünk fel, mivel az angyal pillanatokon belül igen népes kompániát fog maga köré toborozni. Ne ugorjunk azonnal a fickónak, az ütésváltás előtt érdemes minden témáról elbeszélgetni vele. Állítólag valahogy meg lehet(ne) kímélni Trias életét, de nekem ez valahogy nem igazán akart összejönni... Mindegy, annyit azért megtudtunk az ex-angyaltól, hogy utunk következő állomása a Dustman erősség (Mortuary) lesz. Hurrá!

22. Finálé: Fortress of Regrets

Hát ezt is megéltük – immár tényleg csak egy lépés választ el a végkifejlettől. Ez viszont jókora lépés lesz, ezért nem árt alaposan felkészülni a ránk váró megpróbáltatásokra. Erősen ajánlott a különféle gyógyítőttyök nagybani beszerzése, mivel az utolsó csatáig vezető út igen göröngyös lesz. A vásárlások végeztével látogassunk vissza a Hive ÉK-i részébe, ahol is a Mortuary előtt ögyelgő hullavadász igen érdekes ajánlattal áll elő: ha be akarunk jutni, ő azonnal elintézi a dolgot. Pontosabban megöl, s tetemünket továbbítja a bentieknek. Ilyen gáláns felajánlást igazán kár lenne visszautasítani, úgyhogy rövid szendergés után egy igen ismerős (ha úgy tetszik: a szokott) helyen térünk magunkhoz. Rövid mászkálás után, még ezen a szinten rá is lelhetünk egy térkapura, ami a Megbánás Tornyához vezet. Lehet kapaszkodni. Még egy utolsó feladatunk azért van a térkapu használatba vétele előtt: beszélgessünk el alaposan csapatunk minden tagjával, egy "kis" ideig úgysem fogjuk őket látni.



Érkezésünk pillanatában aztán szembesülhetünk azzal a kínos ténnyel, hogy a többiek nélkül, egymagunkban kell folytatni utunkat. A taktikus játékosok épp ezért még idejekorán mentsék magukhoz az értékesebb tárgyakat, elvégre a bajtársiasságnak is megvannak a határai. Először is a térkép DK-i sarkában kísértő Deionarrat kutassuk fel, akiből számos érdekes információt szedhetünk ki. Ami viszont ennél is kecsegtetőbb, hogy gyűrűjét bemutatva (a Clerk's Ward nevezetű, lidércnyomásos helyen bukkanhattunk rá) egy igen erős áldással gazdagodunk. Eztán már valóban nincs más dolgunk, mint elsétálni nyugatra és belépni a torony bejáratán.

Na, itt aztán mozgalmas az élet! A tömegesen rohamozó árnyakkal nincs értelme leállni pofozkodni, én nemes egyszerűséggel végigszáguldottam a pályán s ha csak tehettem, kerültem a harcot. Először is keressük meg a felfelé vezető lépcsőt (DK), rohanjunk fel s a szép termetes órán egy érdekes üzenetre lelünk. Eszerint ne foglalkozzunk az ajtókkal, hanem a különös gépezeteket (elvileg ágyúk lennének) hozzuk működésbe. Összesen négy ilyen ketyerét kell beindítanunk, s ezek mindegyike a torony egy másik pontjára teleportál. Nagypályás kalandozók megpróbálkozhatnak a torony szisztematikus megtisztításával, bár a tucatszámra nyüzsgő árnyakkal harcos- illetve tolvajként elég nehéz lesz elbírni. Miután mind a négy ágyút megtaláltuk, térjunk vissza a torony ÉK-i részében talált példányhoz, s láss csodát: egy térkapu várja hősünket.

Odaát kissé meglepő fogadóbizottság vár minket: Ignus. Szemmel láthatóan kissé megviselték az utóbbi idők történései, így az AD&D-szlengben "party attack"-ként ismert vidám játék vár ránk. Egyébként ez az összecsapás jellemfüggő: a Net tanulsága szerint a kaotikus hősöket Vhailor várja a maga kedves kis csatabárdjával – egyik sem túl hálás választás. A véres és rémes küzdelem után érdemes alaposan szétnézni a környéken, mivel akad egy-két igen használható stuff a környéken. Miután ki-ki kifosztogatta és kigyógyulgatta magát, egyszerűen érintsük meg a kristályt és készüljünk fel az utolsó (s most már tényleg a legeslegeslegutolsó...) felvonásra.

Ennek a végső, főleg párbeszédre és jellemjátékra épülő résznek a poénjait juszt sem fogom lelőni. Ezt már tényleg látni (és olvasni) kell, úgyhogy a magam részéről sok sikert kívánok hozzá. Én eddig három különböző megnyerést (vagy inkább "megnyerést"?) ismerek – lehet próbálkozni. Na jó, egy utolsó tanács: a Pharodnak annak idején felkutatott bronzgömb nélkül nem igazán boldogulunk, ezt tehát mindenképp legyen nálunk.

Hát, nagy vonalakban ennyi lett volna a Planescape: Torment. Hangsúly a "nagy vonalakon", mivel a programban annyi rejtett finomság és mellékes szál rejtőzik, hogy a különböző fan site-okon még most is kéjesen rágódnak rajtuk. Zárszóként csak annyit, hogy ehhez foghatóan lebilincselő és változatos történettel kevés számítógépes játék dicsekedhet. Megérte vele szenvedni (márpedig helyenként a "nomen est omen" mondás ugyancsak állt a játékra), s szerintem (szerintünk) igenis megérte ezt a tíz oldalt. Ha az Icewind Dale vagy a Pool of Radiance 2 csak feleennyire jó lesz, már nem történhet nagy baj.

TJ

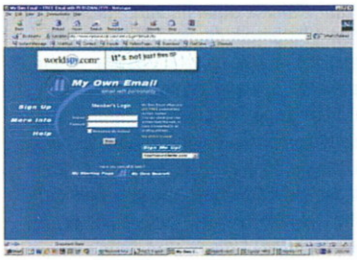


NORM.NET

Valószínűleg mindenki hallotta már a híresztelséseket a Windows-ban megbúvó animált Bill Gates-képekről, az Excelben elrejtett repülőszimulátorról, vagy a Wordből rettenetes billenyűkombinációkkal előhozható flipperről. Nos, meglepő módon ezeknek a legendáknak a nagy része igaz: a programozók szokták unalmas perceiket ily módon elütni. A http://www.eggheaven2000.com/ címen takaros kis gyűjteményt találhatunk ezekből az Easter Eggnek (húsvéti tojásnak) nevezett kis tréfákból, amik tulajdonképpen semmire sem jók, viszont nagyszerűen elkápráztathatjuk velük PC-hez éppen hogy csak értő ismerőseinket. Az innen tanult trükkökkel könnyen előcsalogathatjuk bárkiből az egónkat cirógató, önkéntelen *"ezt meg hogy csináltad...?"* felkiáltást, csak jól gyakoroljuk be őket – ha megkérdezik, honnan tudunk ilyeneket, csak rejtélyesen mosolyogjunk, és nézzünk vissza sűrűn az oldalra frissítésért.



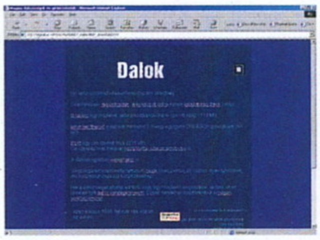
Az igazi netes macho természetesen nem járatja le magát holmi közönséges hotmail-es, freemail-es, netán yahoo-s címekkel, neki valami sokkal fetűnőbb dukál. Kis hazánkban az extremitás elérhető maximumát a http://www.primposta.com/-on bejegyezhető maffia.hu, kgb.hu és cia.hu végződésű címek jelentik, ha még ennél is többre vágyunk vegyük utunkat a http://www.myownemail.com/ cím felé. Itt kb. 200 (kétszáz!) féle mókás domain név közül választhatunk kedvünkre – viszont csak a címet kapjuk meg, amit autoforwardolnunk kell a "normális" címünkre. Feltűnési viszketegségben szenvedőknek mindenképpen megéri a móka, hiszen milyen menő dolog például a jozsi@for-president.com, phil@vanszazfran.com esetleg pulpfiction.com, backstreet-boys.com, toosexyforyou.com, vagy cindycrawford.com címről levelet küldözgetni...



Újra él a Net legnagyobb dalszöveggyűjteményes weblapja, a svájci Lyrics! Néhány hónapja mindenféle szerzői jogi problémákra hivatkozva bezárták a 130.000 (!) dalszöveget tartalmazó adatbázissal büszkélkedő site-ot, de nemrég a Songfile.com elektronikus zenebolt segítségével sikerült feltámasztani az oldalt. Az önzetlennek csak némi túlzással nevezhető segítség miatt a megújult site csak hosszas banner-kattintgatási procedúrán át közelíthető meg, amit megúszhatunk, ha a http://www.lyrics.ch/ cím után rögtön beírjuk a mágikus index.htm szócskát is. Éppen a szerzői jogok miatt (elvileg nem nagyon illik dalszövegeket csak úgy letölthető formában



közzétenni) a szövegek nem HTML formátumban jelennek meg, hanem egy Java applet mutatja őket – így a letöltés kissé bonyolultabb, de azért nem megoldhatatlan... Mivel a szövegek többnyire lelkes látogatóktól származnak, így általában a populárisabb műfajok területén gazdag igazán a site, de némi keresgéléssel meglepő gyöngyszemekre is lehet bukkanni. Természetesen magyar dalszövegek után feleslegesen itt kutakodni, erre a célra inkább a http://impulzus.sch.bme.hu/dalok/index.html címen található Daloskönyv ajánlott.



Mit tegyünk, ha kicsit fel akarjuk dobni a Windows desktopunkat, de már nem villanyoz fel igazán az x+egyedik theme pack és kedvenc Boris Vallejo-képünk sem (a szem- és monitornyugtató, ám kétségtelenül unalmas fekete háttérről nem is beszélve)? Nosza, irány a http://www.jokewallpaper.com/ site, ahol bárki találhat magának kellően vicces és/vagy mély, magvas gondolatokat sugárzó háttérképeket, Windows-indító és -shutdown képernyőket, kurzorokat, ikonokat és egyebeket. A választék igen széles, de egyben kissé egyirányúnak is mondható: a képek minden témát feldolgoznak a Microsoft-, Netscape-, Linux- és Intel-gyűlölettől a Clintonnal, az AOL-lal, az Apple-lel és Bill Gates-szel kapcsolatos negatív érzelmeken át az aktuális tinibálványok és TV-s szappanoperák cikizéséig, és persze ne hagyjuk ki a sorból az olyan közéleti személyiségeket sem, mint Monica Lewinsky. Egyébként az informatika is egy olyan világ, ahol mindenki utál legalább egy, de inkább sok céget/terméket/személyt, így biztosan találunk magunknak valami véresen kritikus képet aktuális ellenszenvünk tárgyáról.

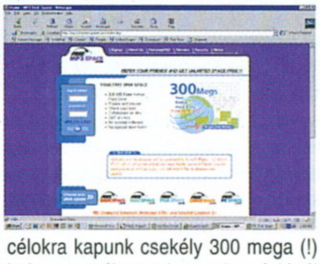




Mozirajongók számára kötelező olvasmány a http://www.imdb.com/ címen elérhető Internet Movie Database (ha nagyon lassú lenne, próbálkozzunk a http://akas.imdb.com/-mal), ami a nevével ellentétben nemcsak egy 160.000 film adatait tartalmazó gigászi adatbázis, hanem egy jó kis mozis magazin is egyben. A garantáltan friss filmes hírek, letölthető trailerek, és a rejtélyes oknál fogva igen népszerű melyik-film-hány-dollárt-hozott-a-héten listák mellett a legmókásabb – emellett igen tanulságos – része az oldalnak az a rész, ahol az arra járók néhány százezer szavazata alapján minden idők 250 legjobb filmjének rangsora változik napról napra. A rangsor élén sziklaszilárdan tartja magát a Keresztapa, viszont látogatók ízlésvilágáról sokat elmond, hogy a Toy Story 2 jó húsz hellyel előzi meg a Gyalog-Galoppot... Kellemes meglepetés, hogy kis hazánk jeles alkotásaival is találkozhatunk az adatbázisban, a komolynak kikiáltott filmek mellett az igazi meg nem értett klasszikusokat (Macskafogó, Indul a bakterház...) is ismeri a site!



A közhiedelem szerint a Neten minden ingyen van – bár ez azért száz százalékban nem fedi a valóságot, azért meglehetősen sok dolgot kaphatunk például reklámok csendes nézegetéséért cserébe. Az egyik leghasznosabb ingyen cucc a freeweb, vagyis az a tárterület, amin saját homepage-ünket tartjuk. Mostanában Magyarhonban is gombamód szaporodnak az ilyenek (Extra, Nexus, tar.hu, SWI...), akiknek felettébb idegesítő közös tulajdonságuk, hogy az ajándék terület meglehetősen sovány (10-20 MByte), és ha kiderül, hogy FTP-célokra használjuk a helyet, kíméletlenül letörlik. Ilyen balesetek elkerülése végett jön jól a http://www.freediskspace.com/, ahol direkt FTP

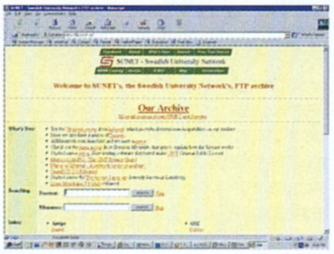


célokra kapunk csekély 300 mega (!) helyet, cserébe csak a regisztrációnál megadott e-mail címünkön kell elviselnünk néhány tucat reklám-levelet (persze az igazán rutinos web-buherátor egy egyszer használatos freemail címről regisztrál...).

Ha már az égvilágon mindennek van "hivatalos" oldala, miért éppen a sörnek ne lenne? Meglepő módon a www.beer.com címen találjuk a site-ot. Aki valami poén-oldalt vár, kellemesen csalódni fog, ez ugyanis egy abszolút profi módon megtervezett és megszerkesztett magazin, hírekkel, riportokkal, fórumokkal, és a többi szokásos hozzávalóval. Ami extra, az a sörrel kapcsolatos dolgok: a Hét Söre választások, webkamerák a világ sörözőiből, sörhoroszkóp (!), sörreceptek és sörfőző tanfolyam meg még vagy ezer dolog. A legjobb az egészben azonban a teljesen ingyenes név@beer.com e-mail cím!



Kivételesen egy FTP cím következik, a letöltögetések valóságos paradicsoma egyenesen Svédországból a ftp://ftp.sunet.se/ címen (ha valakit visszariasztana a kissé fapados kezelőfelület, használja a barátságosabb, de egyben lassabb http://ftp.sunet.se/ -t). A Sunet eredetileg egy egyetemi hálózat közös nagy FTP szervere volt, azonban az idők folyamán Európa legnagyobb file-turkálójává nőtte ki magát (mivel nem tengerentúli a cím, általában elég gyors a is kapcsolat). A dolog nagyságrendjét mutatja, hogy 1000 felhasználó lóghat benn egyszerre a szerveren és csemegézhet a több tucat Gbyte-ra rúgó háttértárakban. Nem túlzás azt állítani, hogy előbb-utóbb az összes létező freeware, shareware, public domain program, demó, dokumentáció és forráskód felkerül ide. Nemcsak a Windows-platformot támogatja: Linux, OS/2, Unix, Macintosh, BeOS, sőt Amiga és C64-felhasználók is rengeteg profiljukba vágó anyagot találhatnak. Programozáshoz, HTML-szerkesztéshez szinte kötelező jellegű benézni ide némi segédanyagért, de játékdemók, movie-k és egyéb könnyedebb témájú dolgok is rettenetes mennyiségben lelhetők fel – szerencsére egy elég korrekt keresőrendszer dolgozik azon, hogy ne vesszünk el a file-ok tengerében.



A dolgot egy méretes linkgyűjtemény tetézi, ahonnan a legérdekesebbnek talán a http://www.internetvalley.com/intval.html címen található tanulmány tűnik a net és a WWW történetéről. Elég átfogó: az Internet történelmét például 1886-ban kezdi...

Egy igen hasznos játék-témájú site következik. Rengeteg levelet kapunk, amiben mindenféle játékokhoz kértek cheat kódokat, végigjátszást, vagy tippeket. Ugyan már harmincezerszer elmagyaráztuk, hogy ilyen kéréseket nem áll módunkban teljesíteni (pláne régebbi játékok esetében) – logikusnak tűnik, hogy ha napi X órában cheateket küldözgetnénk kedves és kevésbé kedves felebarátainknak, nem nagyon maradna, aki megcsinálja nektek az újságot. Mivel ez a magyarázkodás úgy látszik, nem nagyon használ, ezért most jobbat találtunk ki! Megadjuk néhány site címét, akik napi 24 órában direkt csak ilyesmikkel foglalkoznak –



annyi idő alatt, míg megírsz egy cheatkunyeráló e-mailt, itt biztos megtalálod a hőn áhított kódodat. Vigyázó szemetek a www.xcheater.com, illetve a www.cheatcc.com címekre vessétek! Aztán ha ez sem jön be, még mindig indíthatunk 06-90-es cheat-forródrótot, ahol percenként 180 plusz áfáért bárkinek szívesen keresgélünk kódokat...

Eddig szinte kizárólag angol nyelvű oldalakat ajánlgattunk – de hát mit csináljanak a Shakespeare nyelvét alapfokon sem nagyon bírók (már azon kívül, hogy rettenetes sebességgel megtanulják)? Nekik ideális célpont netezgetésre a Napfolt Web Center a www.napfolt.hu címen. Az unatkozó műegyetemisták szórakozásából mára a legnagyobb magyar szórakoztató siteok egyikeként ismert Tétova Teve Club netes tamagotchija és chatroomjai mellett találunk itt animált képregényeket, sokszereplős focimanager-játékot, online kaszinót és sakkot, 3D-s galériát (a legnépszerűbb művészeti témájú magyar oldal!). Megtalálhatjuk a sok megpróbáltatáson átesett reggeli TV-s



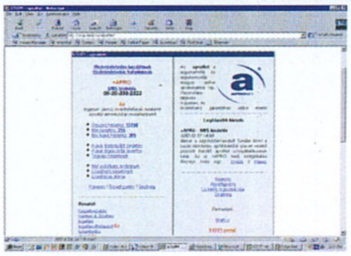
hírműsor, a Nap-Kelte interjúinak teljes archívumát – különös tekintettel a a nemritkán hangos botrányok kiindulópontjául szolgáló Kinn, padon, Kereszttűzben, és Sport plussz rovatokra. A legérdekesebb mégis talán az egyik nagy napilappal közösen indított Kincskereső nevű játék (már végetért, de állítólag újra indul), ahol a játékosok egy egymillió forint értékű elásott "kincs" térképét rakhatták össze a neten, hogy aztán persze a valóságban ássák ki.

Igen kevés olyan PC-tulajdonost hordozhat a hátán a Föld, akinek még nem akadt gondja valamilyen hardver installálásakor az elveszett/nem működő/nem létező/egymással összeakadó driverekkel. Ha már végképp csődöt mondott az adott cucc CD-jén, vagy a Windows installban való bogarászás, jön az önbizalomtól duzzadó "na, majd letöltök egyet a Netről!" felkiáltás (persze ez feltételezi, hogy nem a modemhez keresünk éppen meghajtóprogramot...), majd a hosszas és nem ritkán eredménytelen kutakodás a gyártó weboldala, illetve a friss, ropogós driver után.



Az ilyen vérnyomás-tornáztató tortúrák elkerülése végett itt a mágikus http://www.windrivers.com/ cím, ami nem más, mint egy korrekt keresőrendszerrel megspékelt hatalmas linkgyűjtemény, ami magába foglalja a világ közel összes hardvergyártójának és driver-lelőhelyének címét. Érdemes elraktározni a bookmarkjaink között, és ha valamelyik hardveres site (melegen ajánlott a a http://www.anandtech.com/, http://www.sharkyextreme.com/, vagy a http://www7.tomshardware.com/) világgá kürtöli, hogy kijött egy újabb upgrade valamelyik kártyánkhoz, a letöltési linkhez fáradni...

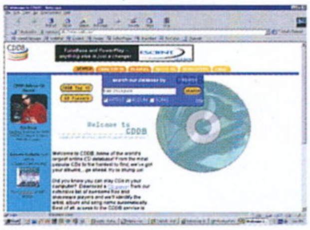
Ha már csereberét emlegettük: a net egyik legkellemesebb szolgáltatása az online apróhirdetés. Ha van valami megunk cuccunk/nagyon vágyunk valamire, fel sem kell állnunk a gép mellől: benézünk egy apróhirdetés sitera, és jó esetben perceken belül elégedetten dörzsölhetjük a markunkat a megkötött üzlet után – ráadásul az egész tök ingyen van! Ez az a terület, ahol erősen ajánlott a magyar oldalak preferálása, nosza keressük fel a http://www.apronet.hu, vagy a http://www.expressz.hu oldalt! Előbbi 150.00 online hirdetéssel büszkélkedik, utóbbi pedig az ismert hirdetési napilap teljes arzenálját veti be. Internetes hirdetésekről lévén szó a hagyományos kategóriákat (ingatlan, jármű, állás...)



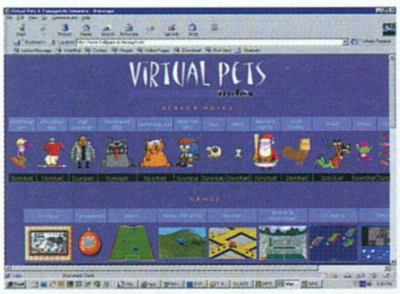
némileg a háttérbe szorítják a számítástechnikával/elektronikával kapcsolatos dolgok. Hihetetlen választékból mazsolázgathatunk például mobiltelefonok, PC-alkatrészek, zenei és CD-ROM-ok területén. Bátrabbak kipróbálhatják a http://www.trader.com-ot, ami egy 15 országra kiterjedő apróhirdetési adatbázis – na itt aztán a santa moni-cai luxusvillától a levehető ajtós NDK turmixgépen keresztül a távol-keleti gyereklányokig bármit megvehet/eladhat az ember. Persze tegyük hozzá, hogy ugyan nem lenne rossz szórakozás a távoli népeket néhány jól elhelyezett kattintással ugratni, de sajnos érvényes hitelkártya erősen javallott a pézügyi tranzakciók lebonyolításához.



Újabb zenei oldal következik, a már említett IMDB testvére, a CD Database (http://www.cddb.com). Az adatbázis valami fgélelmetes mennyiségű adatot tartalmaz az elmúlt évtizedek könnyűzenéjéről, még a legelvakultabb rajongóknak is tud újat mondani. Meglehetős megrökönyödést okozott például szerkesztőség-szerte, amikor a site a Bad Religion kulcsszóra a banda mintegy 50 (!) albumának a címét köpte ki (azt tán mondanom sem kell, hogy Karel Gottot és a Lady Karnevalt is ismeri)... **(LÉDI KÁRNYEVÁL, te barbár! – CoVboy)** Hogy valami üzlet is legyen a dologban, az adatbázisból előbányászott ritkaságokat mindjárt a helyszínen meg is lehet rendelni, sőt! A nemrég indult EZCD szolgáltatás segítségével magunk válogathatjuk össze, milyen számokat akarunk a CD-nkre! Talán még ennél is népszerűbb az a fórum, ahol megunt CD-inket, viseokazettáinkat és DVD-inket adhatjuk/cserélhetjük el arra ténfergő felebarátainkkal – hihetetlen kincsekre bukkanhat a kellő türelemmel megáldott próbálkozó. Természetesen kilométerszámra találhatunk teljesen legálisan letölthető MP3-akat is.

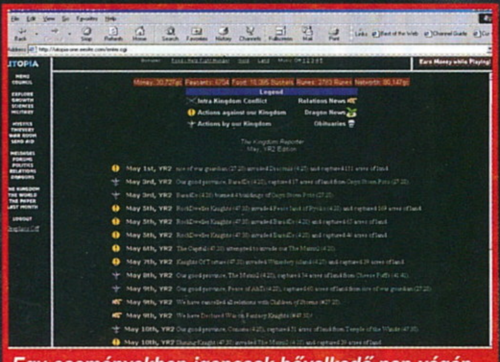


Ha már alig férünk el a winchesteren a rengeteg poénos háttérképtől, theme packtől, és vicces Windows-indító és shutdown-képernyőtől, de még mindig újabbakra vágyunk, ideális letöltőgető helyet lelünk a http://www.kalligram.sk/tamagotchi/ címen. A képernyővédők és a minden különösebb értelmet nélkülöző, ám rendkívül jópofa kis programocskák (interaktív "béka-a-turmixgépben"-játék, az aranyhal és a macska küzdelmét bemutató program, vagy a nagyszerű Fart Machine, aminek a bővebb bemutatásába most inkább ne bonyolódjunk bele) mellett letölthetünk egy csomó freeware játékot, illetve ún. Screen illetve Message Mates-eket, amik a desktopunkon, illetve az e-mail levelesládánkban garázdálkodnak és folyamatosan rettentő debilségekkel szórakoztatnak, plusz szolgáltatásként pedig mindemellett lassítják az erre egyáltalán nem rászoruló Windowsunkat.



UTOPIA

Az Internet nem mindennapi lehetőségeire már jó ideje felfigyeltek bizonyos hiénalelkű úriemberek. Ezek egy része a rendkívül szépen hangzó E-shopping bővli-orgiájában, mások nők/férfiak/ennivaló állatkák érzelmes pillanatainak vizuális prezentációjában váltak érdekeltté. Akadtak azonban olyan renitens alakok is, akik különféle netes játékok fejlesztésével és forgalmazásával igyekeztek hatalmas dollárkötegeket zsebre vágni. Érdekes módon a fantasytémájú játékok tündöklését hozta e műfaj – először az Ultima Online, majd pedig az EverQuest nevű kis RPG-gyöngyszemek szögeztek ezreket (aztán százezreket) a monitor elé. Az ötlet tehát életképesnek bizonyult, ám a magamfajta

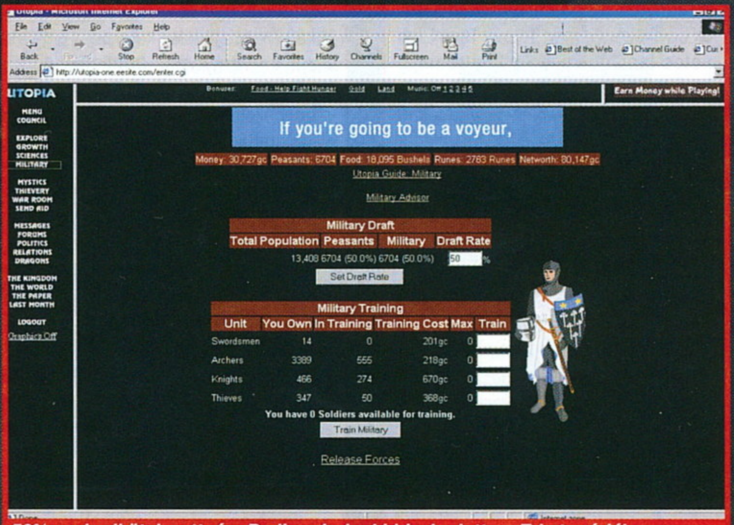


Egy eseményekben igencsak bővelkedő nap végén

sóher alakoknak azért néhány apróság igencsak csípte a szemét. Leginkább a játék árán felüli, minden hónapban szép pontosan átutalandó összeg riasztott el sokakat. Dinamikusan fejlődő pénzpiac ide, ádáz bankközi konkurenciaharc oda, egy-egy Interneten történő átutalás nyélbeütése még manapság sem tartozik a legegyszerűbb feladatok közé. S akkor még nem is szóltunk a pusztán anyagi természetű akadályokról – ezek után tán érthető, hogy miért aratott és arat az Utopia ekkora sikert.

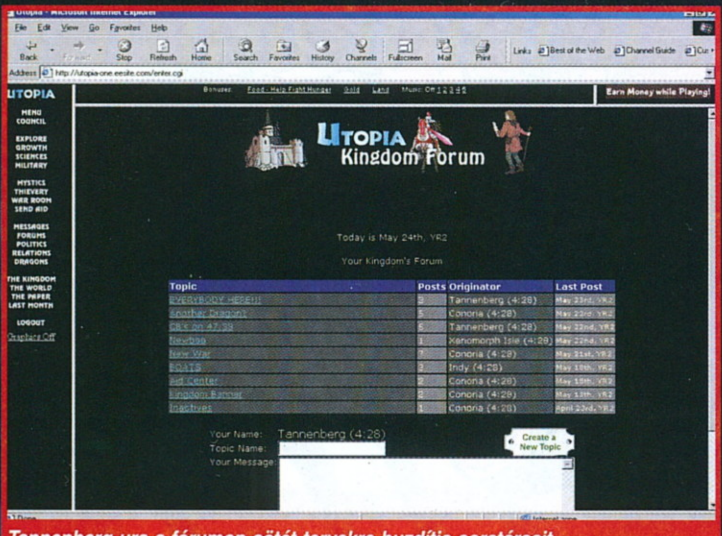
Az Utopia ugyanis egy teljesen ingyen és bérmentve űzhető, 100%-osan internetes játék. Sem telepítést, sem pedig exe-töltögetés nem igényel a drága: egy rövid, e-mailben történő regisztráció után már útjára is indul a gyönyör. A "gyönyör" szó persze nem a játék külcsínére értendő, mivel az a legnagyobb indulattal sem nevezhető festőinek. A "funkcionális", "egyszerű", de leginkább "gyorsan letölthető" jelzők sokkal találóbbak... A célnak mindenestre tökéletesen megfelelnek a letisztult formák, mivel egy vérbeli stratégiai játékról van szó. Mégpedig egy igen méretes stratégiai játékról, amit egyszerre több tízezren nyüstölhetnek. Az alapfelállás nagyjából megfelel a fantasy/stratégiai játékok íratlan szabályainak – egy hatalmas birodalomban nagy rakás, egymással marakodó kis hercegség küzd a hatalomért. A szokásos tolkieni lények természetesen innen sem hiányozhatnak: provinciánk lakói emberek, törpék, elfek, élőholtak, orkok, félszerzetek, tündérek vagy avianok (érdekes, repülő lények) lehetnek, természetesen egymástól igencsak eltérő erősségekkel illetve gyengékkel. Ami dicső tartományunk irányítását illeti, az meglehetősen összetettre sikeredett. Többek közt építkezhetünk, terjeszkedhetünk, varázslatokkal védhetjük határainkat, illetve kétes erkölcsű turistákat (értsd: tolvajokat) küldhetünk az ellenfeleinkhez. Aztán irányíthatjuk leendő birodalmunk tudományos fejlődését, intrikálhatunk szomszédainkkal, s még sorolhatnám napestig. Egy biztos: variációs lehetőségekben nincs hiány, a vérbeli stratégák heteken át törhetik a fejüket a nyerő kombinációkon. Mondom ezt annak ellenére, hogy maguk az alapszabályok igen könnyen elsajátíthatók és tömörek – az igazi finomságok megismerése viszont igen hosszú időbe telik. Ami azt illeti, én mindenekelőtt végigvizsgáltam az Utopiahoz kapcsolódó levelezési listákat és egyéb siteokat – az ott kapott tanácsok nélkül aligha éltem volna túl az első hetet. A játék elején ugyan három napig védettnek minősülünk, azaz senki nem indíthat támadást provinciánk ellen, ám ennek leteltével lelkes látogatók egész sokaságára számíthatunk. Gondolom, e ponton mindenkiben felmerül a kérdés: vajon mi akadályozza meg az öreg rókákat abban, hogy szép lassan bekebelezzék a fiatal és gyenge provinciákat?

Elsősorban az az érdekes megoldás, hogy tartományunk egy nagyobb, max. 25 provinciából álló királyság része. Egy kontinensen összesen 50 királyság (nem) fér meg egymás mellett, s összesen 45 kontinensből áll a világ. Alapfokú matematikai ismeretekkel kiszámítható, hogy összesen 56.250 játékosról lehet szó. Pontosabban szólva lehet*ne*, mivel ennek a tekintélyes létszámnak úgy a kétharmada szokott összejönni. A "szokott" szó minden bizonnyal némi magyarázatra szorul: az Utopia nem folyamatosan zajlik, hanem úgynevezett korokra osztva. A jelenlegi, hetedik kor február 3-án kezdődött, s várhatóan eltart néhány hónapig. Attól tehát nem kell tartanunk, hogy több hónapot megélt és végigrabolt királyságokkal kerülünk szembe – bár az, hogy ki mikor vág bele a hódítósdiba, még így is sokat számít. (Jómagam hat nappal késtem csak le a "nyitást", s már ez is kínkeservessé teszi tartományom életét. Na nem baj, majd legközelebb...) További kellemetlenség a későn beszállók számára, hogy őket a szerver általában távoli, létszámhiánnyal küzdő szigetekre sorolja. Ez néha igen (tragi)komikus helyzeteket eredményez, egyik kedves cimborám például egy tíz tartományból álló királyságban lapulva várja az ellen rohamát, ahol rajta kívül mindenki a "megakezdő" kategóriába tartozik. Márpedig az efféle sorsolás IGEN nagy hátrány. Egy dolog ugyanis az első néhány nap után egyértelművé válik: a királyságon belüli tartományok sokkal inkább szövetségesei, semmint ellenfelei egymásnak. A királyságok állandó háborúban állnak egymással, így az adott tartományon belüli provinciák között igen hamar kialakul egy fajta véd- és dacszövetség. Az elhullott provinciák helyére ugyan a szerver besorol új játékosokat, ám ezek már igen jelentős hátrányból kezdik



50%-os hadkötelezettség. Pedig mindenki bizakodott az E-kategóriában





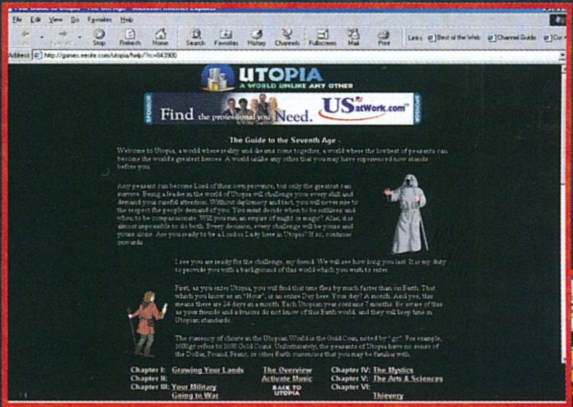
Tannenberg ura a fórumon sötét tervekre buzdítja sorstársait



birtokuk építgetését. A belháború tehát nem igazán ajánlott: ha az eddig említett nehézségek nem is, de a régens haragja mindenféleképp visszatartja a ragadozó kedvű szomszédokat. Minden királyság élén egy régens áll, őt – igen középkoriatlan módon – a provinciák szótöbbsége választja meg. Legalább kilenc szavazat szükséges e komoly poszt betöltéséhez, így előfordulhat, hogy az ádáz politikai viszályoknak köszönhetően régens nélkül maradunk. Márpedig ez nagyon nem jó. Hadat ugyanis csak a régens üzenhet, mint ahogy a többi királyság régenseivel is csak ő tárgyalhat érdemben. Különösen az előbbi lehetőség vonzó, mivel a hadban álló tartományok különféle jutalmakat élveznek, amennyiben egymással háborúznak. Ilyenkor a sikeres hadműveletekért több hírnév jár, s alkalomadtán a meghódított terület is nagyobb.

Márpedig hódítani kell – ez akár az Utopia mottója is lehetne. A terjeszkedésnek alapvetően kétféle módja van, a békés területfoglalósdi, illetve más provinciák lerohanása. Az előbbi módszer hátulütője, hogy a területszerző expedíciókra rengeteg pénzt és embert kell áldozni, míg háborúknál a kárvallott tartomány válaszlépései szerezhetnek kellemetlen perceket. A jóval gyengébb provinciák agyagba döngölése első pillantásra ugyan veszélytelennek látszik, ám ne feledjük: a legtöbb régens rossz szemmel nézi gyengébb hűbéreseinek a zaklatását. Emellett diadalaink jutalma igen nagymértékben függ attól is, hogy magunkhoz képest mennyire erős ellenfelet bírtunk le. Ez mind az elfoglalt föld nagyságát, mind pedig hírnevünk alakulását komolyan befolyásolja – a legnagyobb hasznot tehát az azonos súlycsoportba tartozó provinciák leigázása hozza. A háborúnak egyébként van még egy roppant kellemetlen vonása: a távolban kalandozó hadaink közel egy napon át elérhetetlenek, tehát nem számíthatunk rájuk a haza védelmében. Amivel a megtámadott királyság többi hadura nagyon is tisztában van, tehát egy-egy meggondolatlan támadás után jókora pofonokat kaphatunk visszakézből. A hadviselés egyetlen biztonságos (illetve viszonylag biztonságos) módja a királyságunkon belüli "inaktívak" felprédálása, kifosztása és leigázása lesz. Az inaktív játékos ugyanis egy rendkívül ocsmány állatfajta, mely előkelő helyet foglal el minden régens feketelistáján. Ők azok az úriemberek, akik néhány napi nyüglődés után sorsára hagyták tartományukat, így az alig fejlődik s hosszú távon csak kolonc a királyság nyakán. Őket bárki büntetlenül megtámadhatja, a régens általában maga kéri fel a többséget e renitens tartományok felszámolására. Épp ezért érdemes komolyan venni a királyság fórumán feltűnő, "Activity control" feliratú topikokat, a rendszeres lejelentkezés elmulasztása néha húsba (illetve területbe) vágó problémákat eredményez.

A szüntelen háborúskodás, s a hadsereg csillagos egekig történő fejlesztése azonban nem az egyetlen üdvözítő út. Legalább ennyire hálás lehet a tolvajcéh és varázslóinak ténykedése. A tolvajok működése meglehetősen egyértelmű: ki kell jelölnünk a célpontot, a kívánt műveletet és a résztvevő "szakemberek" számát. A többi már csak a jószerencsén, illetve a védekező tolvajok számán múlik. A különféle nyersanyagok eltulajdonításán kívül akad még egy-két gonosz akció, úgymint a parasztok elhurcolása, békésen szunyókáló katonák megorgyilkolása illetve a helybeliek föllázítása. Kellő számú tolvajjal tehát az idegösszeroppanás szélére sodorhatunk bárki emberfiát, ám ugyanez a varázslókra is igaz. Minden fajnak megvannak a maga kedves kis mágikus meglepetései, de a legtöbb varázslat mindenki számára elérhető. Jómagam a védő illetve tartományunkat erősítő bűvigéket szoktam előnyben részesíteni. Ezekből minden kilépés előtt érdemes egy kisebb csokorra valót betárazni, nehogy népünk újabb látogatásakor üszkös romok fogadjanak.

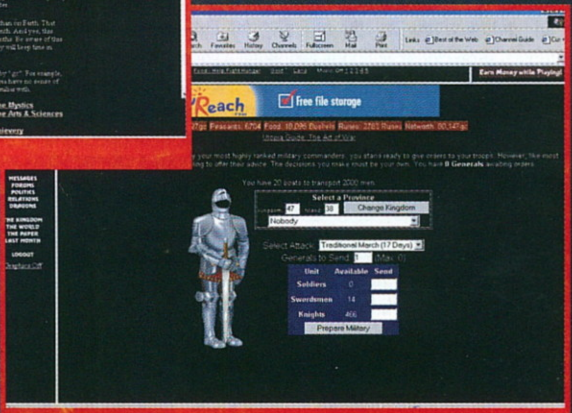


A szabálygyűjtemény diszkrét bája

Na jó, ezen a ponton abba is hagyom az áradozást, mivel CoVboy egyre kritikusabb szemmel méregeti a karakterszámlálót. Egy dolog mindenesetre bizonyos: eleddig az Utopia a legjobb Internetes játék, amihez valaha is szerencsém volt. Nemcsak tökéletesen kiegyensúlyozott és áttekinthető, hanem hihetetlenül összetett is – nyugodtan állíthatom, hogy még a keményvonalas stratégák is alaposan meg fognak izzadni vele. Arra mindenesetre minden leendő Utopia-rajongó készüljön fel, hogy a mellékelt szabálygyűjtemény finoman szólva is hiányos. Rövidnek ugyan rövid, érthetőnek érthető, ám a játék valódi mélységeibe nem igazán merészkedik le. S akkor még igen finoman fogalmaztam. Aki tehát nem akar tágra nyílt szemű, ártatlan őzike módjára bemerészkedni a vértől iszamos bárdot lóbáló hentesek közé, az egy kicsit nézzen utána a dolgoknak. Melegen ajánlom például a **http://www.glorat.n3.net/** címet, ahol könyékig turkálhatunk a különféle nyalánkságok illetve linkek között. Itt például igen jól ki lehet ismerni a játékot, már ha valaki nem sajnálja az időt a fórumok kivesézésére. Tervezgetni, tájékozódni tehát lehet, egy dologtól azonban óva intek mindenkit: nevezetesen a több tartománnyal való játéktól. Ezt ugyanis az Utopia szabályai szigorúan tiltják, melynek büntetése akár kizárás is lehet. Ezt persze magam sem vettem túl komolyan addig a drámai pillanatig, míg egy borongós estén királyságunk messze legerősebb tartományát ki nem zárta az egyik szadista lelkületű adminisztrátor effele vétségek miatt. Kockáztatni, sunnyogni persze lehet, ám korántsem kockázatmentes a dolog.

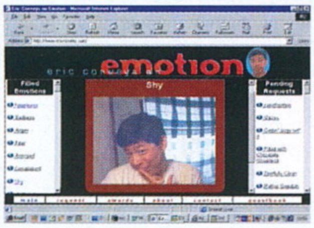
Jóformán egyetlen komoly negatívumot tudnék a játékkal kapcsolatban felhozni: mégpedig azt, hogy igen könnyű rászokni. Hogy ez pontosan mit is jelent, most nem részletezném. Rosszarcú főszerkesztőnk úgyis beszúr ide valami garantáltan túlzó és hiteltelen kis kétsorost... **(Netán arra célzol, hogy két hete ülsz ezen a cikken, mert mindig meg kellett nézned valamit? – CoVboy, a Szép)** Ja, a végére hagytam még egy kis érdekességet: a legerősebb provinciák listáját elnézegetve nem kis büszkeségtől dagadt keblem. Kedves Veroero, Magyar Felszerzet, Magyar Retaliation, Magyar Cherubion, Magyar Vilag, hogy csak néhány ismerős hangzású nevet említsek. Meglehet, hogy tényleg tehetségesek vagyunk – vagy csak a "mindenki mindenki ellen" jellegű játékokban lenne ilyen nagy gyakorlatunk?

TJ



Mindig is a határozott külpolitika híve voltam

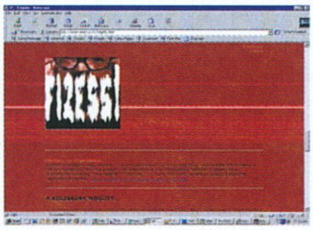




Kezdjük a kínai-amerikai amatőr színész Eric oldalával (www.emotioneric.com), akinek mára egész tisztességes rajongótábora alakult ki. A site valójában egy nagy kívánságműsor, ami a következőképpen néz ki: az egyszeri ember kitalál egy érzést vagy egy helyzetet, amibe a "művész úr" beleéli magát, eljátssza, aztán a drámai katarzis tetőfokán lekapja magát egy digitális fényképezőgéppel, majd a képet közszemle (és -röhej) tárgyává teszi. Az első, meglehetősen szolíd kérések után egyre vadabb ötletekkel álltak elő a látogatók, de Eric mindenki nagy örömére nem riad vissza a kihívásoktól, és a leghülyébb helyzetekben is mély átéléssel dombori. Néhány meghatározás ízelítőül: "kleptomániás nekrofil akció közben", "észreveszed Cameron Diazt a hálószobádban", vagy "hirtelen rájössz, hogy valójában svéd vagy". Mi is próbára tettük a művész úr képességeit: "egy újság főszerkesztőjeként hirtelen rájön, hogy ma kellett volna megjelenni az újsággal, de ő még mindig csak a mókás site-okról szóló net-böngészőt pötyögi, amikor megjelenik a főnök az ajtóban, és megkérdezi tőle, hogy hány óra körül hozzák az újságot". Hát mit is mondhatnánk: Hancu és a tükör szerint is hasonlított...



Aki nem hiszi, hogy a neten bármit be lehet szerezni, bizonyíték és okulás céljából látogassa meg a www.subexpo.com címet, ahol online megrendelhető egy Juliett osztályú orosz atomtengeralattjáró, torpedókkal, víz alól indítható rakétákkal, és egyéb széria-felszerelésekkel. Néhány kattintás, egy kellően vastag bankszámla, és már hozzák is házhoz a cuccot. A dolog minden abszurditása ellenére teljesen komoly, ajánlják exkluzív vendéglővé átalakításra, turista-attrakciónak (különös tekintettel a korlátozás nélkül nyomkodható atomrakétakioldó gombra), múzeumoknak, vagy unatkozó milliárdosoknak sétahajókázásra. A hajó állítólag – a fegyverrendszereket és a nukleáris meghajtást kivéve persze – teljesen működőképes, talán még a Dunán is fel tudnák úsztatni, ha kis hazánk egy prominens újgazdagának nagyon imponálna, hogy a szomszédnak még nincs ilyenje...



Akiknek abban a szerencsében (?) van részük, hogy nap mint nap nézhetik Magyarország egyetlen zenetévéjét, bizonyára jókat fognak vigyorogni az egyáltalán nem hivatalos paródiaoldalon (www.extra.hu/ytv). A humor és a kőkemény anyázás határán egyensúlyozó oldalon rendesen megkapják a magukét a népszerű (?) műsorvezetők és műsoraik, na meg a zenetévé által sztárolt magyar könnyűzenei élet díszmadarai is. Az oldal készítőit állítólag be is perelték az enyhén szólva kritikus hangvételű részekért (hogy mást ne mondjak, a műsorvezetők szexképekkel összemontírozott bemutatása például eléggé csípheti az érintettek szemét), mindenesetre a paródia húsba vágó, és meglepően találó. Legújabban saját fórumjuk is van, amelyet reményeink szerint a paródia alanyai is látogatnak. Rájuk fér.





A hónap legőrültebb weboldala következik! A címből (www.cat-scan.com) ugyan az ember egy olyan ügynökségre gyanakodna, amely ártatlan pillantású főszerkesztőket keres csúnya bőrszerkót viselő bácsik alja fantáziájának kielégítésére, de az a kötőjel nélküli verzió (az is csak volt, mert időközben lepucoltak pár meleget a netről). A kötőjeles verzió a szabadidő eltöltésének egy igen sajátos módját mutatja be: fogjunk egy macskát, gyömöszöljük be a scannerbe, aztán lesz, ami lesz! A site elképesztően népszerű: tonnaszám érkeznek a bescannelt macskákat ábrázoló pályaművek, sőt, a legutóbbi frissítés szerint a képekből már tárlatot is rendeztek. A macskascannelés egyébként körülményes sport, ezért a műfaj nagy öregjei tanácsokkal, tippekkel és néha füldugóval látják el az ígéretes pályakezdőket, ami jól jöhet a rettenetes vernyogás művészi szabadságra gyakorolt káros hatásának kiküszöbölésére. Néhány véres szájú állatvédő ugyan megpróbálta betiltatni a site-ot, de ezzel csak azt érték el, hogy a macskascannelők érdekvédelmi szervezetbe tömörültek. Egy fotóval például könnyűszerrel bebizonyították, hogy nemhogy a macska nem fél a scannertől, de tulajdonképpen ez természetes élőhelye. A site-on egyébként egyre sokasodnak azok az eljárások is, amelyek könnyebbé és kellemesebbé teszik az állatok számára a procedúrát (pl. bekötik a szemét). A verseny tehát tovább folyik a legjobb scan-díjáért. A jelenlegi bajnok tényleg hihetetlen fegyvertényt hajtott végre: egyszerre két macskát scannelt be! (Nyilván rámehetett néhány üveg, de hát mindent a művészetért!)



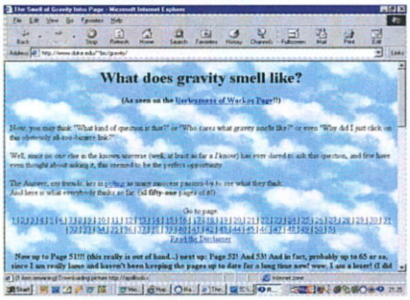






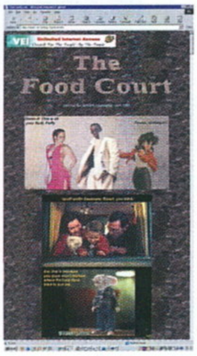


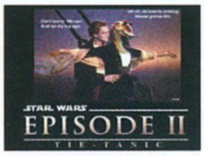
Evezzünk (ál)tudományos vizekre, itt van például a nagy kérdés, ami Newton óta abszolút nem izgatja az emberiség fantáziáját: vajon milyen illata van a gravitációnak? A felvetés alapvetően nem normális volta nem riasztotta el a www.duke.edu/~bis/gravity címen található oldal készítőit attól, hogy egy egész site-ot szenteljenek a témának. Az oldal



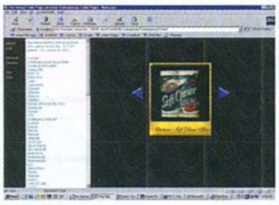
látogatói által beküldött szub-intelligens elméletek mintegy 51 (!) oldalt töltenek meg, és általában igen fajsúlyos marhaságok. A legmókásabb az, amikor valaki teljesen komolyan veszi a kérdést, és tudományos értekezésekkel rémisztgeti az arra járókat... Van még itt óda a gravitáció szagához, külön fórum a gravitáció-illat milyenségéről vitázóknak, és mint a képen is látható hihetetlen "minimal art" design...

Food Court néven kellemes paródia-oldalra lelhetünk a users.vei.net/jng/fcp címre ellátogatva. A Titanic manga-feldolgozásától a szokásos Windows- és Microsoft-alapú mókákon keresztül a Beatles alternatív Bors őrmester lemezborítóig elég emberes mennyiségű poénon rághatjuk át magunkat, ha töviről hegyire átböngésszük az oldalt. A nyelvi lelemények és szójátékok helyett inkább a képi humorra "gyúrtak" a készítők, így különösebb nyelvtudás sem kell, viszont populárisabb témáknál erősen fenyeget a monotonitás réme: az ezredik Star Trek-montázs után az ezeregyediket az ember már hajlamos az "ugorgyunk!" jelszóval fogadni. A Ponyvaregénybe oltott Star Wars-képek viszont mindent elsöprően zseniálisak ("...ezt a lézerkardot még az apád bízta rám, amikor együtt voltunk hadifoglyok. Nem hagyhattam, hogy a birodalmiak kezébe kerüljön, ezért az egyetlen biztonságos helyre rejtettem: a seggembe!")!



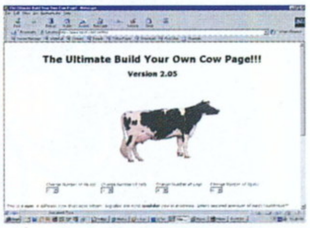


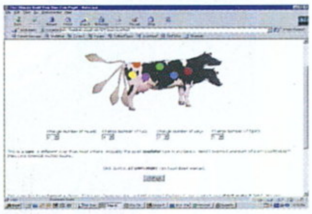
Erre már nem is nagyon találok jelzőket: a világ első és egyetlen virtuális WC-papír-múzeumát lelheti fel a látogató a members.xoom.com/vtpm címen! Ami nem is csoda, hiszen az egyik legsűrűbben végzett emberi tevékenység nélkülözhetetlen (?) segédeszközének állít dicső emlékművet. Ha valaki úgy érezné, hogy nem lehet teljes az élete néhányszáz beszkennelt toalettpapír-minta, valamint extra ritkaságok és a múlt századból származó ódon budipapírok látványa nélkül, most fellélegezhet... A srácok rendkívül komolyan veszik magukat: van elektromos (!) WC-papírjuk és autentikus második világháborús példányuk is. Valószínűleg ölni tudnának egy tekercs eredeti magyar Creptóért, tehát a magyar gyűjtők előtt nagyon komoly lehetőségek állnak, ha teszem azt ők egy Michelangelo-designút szeretnének lakásuk legkisebb helyiségébe.



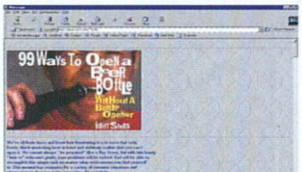


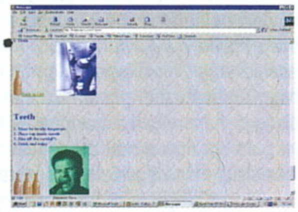
CoVboy kedvence következik, a látogatót az "építs magadnak saját virtuális tehenet" felkiáltással riogató spows.tripod.com/cow oldal. Az önjelölt Frankensteinek maguk határozhatják meg az eljövendő biológiai csoda lábainak-fejeinek-farkainak-egyéb hozzávalóinak számát, majd ízléses színes pettyekkel dobhatják fel az összhatást. Az eredmény fergeteges – feltétlenül próbálja ki mindenki (Explorerrel nem megy, az oldal készítői radikális Microsoft-gyűlölők...)! Ha Micsurin elvtárs annak idején tudta volna, hogy hogyan lehet egy tehenet egyszerre öt tőgyből fejni, fejni, akkor most talán másképpen alakul a Mizo sorsa! Egyébként a site egyben kreatív ötlettárként is hasznosítható, hiszenannyi állat van még a baromfiudvarban!





Az egyetemes emberi kultúrtörténet újabb rendkívül fontos dilemmájához ért világmegváltó rovatunk: hogyan nyissunk ki egy üveg sört bontó nélkül? Akik már átélték a probléma súlyát, biztosan igen hálásak lesznek annak a Brett Stern nevű úriembernek, aki eme hálás témából egy egész könyvet írt, mindenki okulására. A könyv által bemutatott 99 módszerből tizet teljesen ingyen megoszt bárkivel a szerző, aki hajlandó a http://www.inch.com/~brett/ címet a böngészőjébe bepötyögni (a könyv jelképes 12 dollárért még megrendelhető (mi már megtettük!) – Brett még dedikálja is, ha jó kedvében van...). Roppant komoly, fényképpel, magyarázatokkal ellátott útmutatót kapunk olyan extrém esetekre is, mint sörbontás foggal, egy utcai tűzcsap, rendőrautó csomagtartója, biliárd-dákó, vagy síléc segítségével.





Még mielőtt valaki azt hinné, hogy kicsiny rovatunkat csupa komolytalan és bohó témával töltjük fel, itt egy rendkívül komoly problémát feszegető oldal: a világ első és egyetlen online terhességi tesztje! A dolog a http://www.fosml.com/pregnant/ címen érhető el, és roppant egyszerűen működik: koncentrálsz, rányomsz a gombra, a minden-tudó Javascript pedig pillanatok alatt csalha-tatlanul a képedbe vágja az igazságot. Én speciel kipróbáltam, és nagy meglepetésemre igazat mondott: nem vagyok terhes! Az oldal zsenialitása természetesen nem merül ki ennyiben, pozitív válasz esetén a születendő trónörökös nemét is képes meghatározni, sőt, az apa kilétére is fényt derít. Az még nem igazán tisztázott, hogy egy esetleges apasági perben mennyire adnak neki hitelt vérvizsgálat helyett, mindenesetre már maga az ötlet akkora marhaság, hogy mindenképpen ide kívánkozott...



Egy játék-témájú oldal következik kis hazánk büszkeségei közül, természetesen kínosan ügyelve arra, hogy továbbra is tartsuk a rovatunk címe által is sugallt nívót. A PC Gamezs (http://www.pcgamezs.com/ – ha nem megy, a http://gamer.koczan.com/ címmel is lehet próbálkozni) már mottójában ("hülyéktől hülyéknek") is hordoz némi magasan szárnyaló intellektust, de ha egy kicsit jobban elmerülünk benne, hamarost komoly kétségek merülhetnek fel bennünk a szerzők elmeállapotára vonatkozólag. Egyébként a site mindent tud, amit egy gamer oldaltól elvárhatnánk, vannak hírek, végigjátszások, fórum, Linux-programozási segédlet törökök vendégmunkásoknak, interjúk, hardver-újdonságok, cheatek... Csak nehogy valaki véletlenül komolyan vegye! Talán az egyetlen negatívuma az oldalnak, hogy ritkán frissítik (a magazin netente jelenik meg), de azért érdemes sűrűn visszajárogatni de, hiszen a készítőket idézve: "a türelem tornaterem..."



Méghogy Elvis Presley lenne a Király? Ki mondta? Esetleg Zámbó Jimmy? Mit hallok!? Kérem szépen, kinyilatkoztatás következik: a Király nem más, mint a csehszlovák isten, Karel Gott. Kicsiny szerkesztőségünkön legalábbis igen hamar úrrá lett a Lédi Karnyeválmánia, rögtön fel is kerestük hát újdonsült bálványunk online szentélyét a http://www.gott.cz/ címen. Egy igazi Gott-rajongónak ez maga a mennyország! Az ékes cseh és szlovák nyelvek mellett ugyan beszél a site angolul és németül is, de égbe kiáltó vétek lenne magunkat megfosztani az eredeti nyelv utánozhatatlan bájától, tohoto roku se na trhu objeví, ahogy ezt Prágában mondanák. Karel apó ugyan már a hatodik X-en is túl jár, de még mindig ontja magából a slágereket: a legutóbbi albuma két éve jelent meg Svátek svátků címmel. Emberünk hihetetlen népszerűségnek örvend északi szomszédainknál: eddigi 150 (!) kis- és nagylemezéből több, mint 13 milliót (!!!) sikerült eladni. Egy igazi zsenivel van dolgunk, akinek tiszteletére most hirtelen felindulásból CoVboy bátyóval duettben gyorsan elő is adtunk néhány strófát az új 576-himnuszból (és ahogy az átszellemült ábrázatát nézem, a Csevegő sem fog másról szólni...). Egyébként a Mester tavasszal német turnéra indul, ugye jöttök velünk ti is...?



Csevegő



Pányí má pányí vím jákse ruzsí zsál,
já tyihnyú dusí jen Lédi Kárnyevál.
Já kdusí pánám, já bájí dovám hál,
ted szrücsí hovám, jen Lédi Kárnyevál.

Na mi van? Meg vagy lepődve? Én mondtam a bevezetőben, hogy el fogom énekelni a Lédi Kárnyevált az isteni Karel Gottól. Hazudtam én valaha (amikor nem volt muszáj)?! Egyébként jellemző, hogy én ott imádkozom az újság elején, hogy tessék minket elolvasni – közben meg a kutya nem figyel rám, mert mindenki itt kódorog a hátsó fertályban. Meg is érdemlitek, hogy Karel Gottot énekeljek nektek. Ráadásul ez még csak az első versszak volt – a későbbiekben az aranytorkú cselák isten egyre jobban kibontakozik (hogynemondjam: szinte lehetetlen Kordában tartani), szóval random helyeken azokat is el fogom énekelni.

Akit még ezzel a komoly fenyegetéssel sem tudtam elriasztani a továbbiaktól, üdvözlöm a kiterjedt Csevegőben. Meghajoltam a népakarat előtt – dupla terjedelmű 576-hoz dupla terjedelmű Csevegő dukál. Nyitásnak sikerült is ügyesen elkummantanom három hasábot belőle (dolgozni csak a legkevesebbet!), mert egy másik szúróeszköz, vagyis amatőr firkász haverom lerajzolt, amint épp a munka hevében vagyok itt az 576 főhadiszálláson. Dekorációnak jó is lesz ide, lehet, hogy megtartom egy ideig. Mondjuk én ennél azért lényegesebben szebb vagyok – de a postamadár az azért elég jó lett. Na, akkor hegyibe!

Hogyan írjunk kritikát?

Szia CoVboy!

A nevem Harg (legalábbis itt most ezt használom). Küldök neked levelet. Ha az ujjad kicsit bal felé téved, biztosan megtalálod. Ha kidobtad volna, azzal egy fának okoztad értelmetlen halálát. Hát nem jobb így mindenkinek?!

(Dehogynem. A fának különösen: biztos örül neki, hogy így legalább értelmes halála volt.)

Olvasói levél

Kedves CoVboy!

Az újság jó, ha a negatívumoktól eltekintünk, csak pozitívumokat tudok mondani. Az újság már megerősítetten szerepel az ország 30 legnépszerűbb számítástechnikai magazinja között, és a CoVboy vezette harmadik évezredbeli lapok között is egyelőre az elsők között áll. **(Sssss, csak halkan! Páran háklisak itt arra, hogy hanyadik évezredben is vagyunk.)** Sajnos a cikkekben található apró hibák, a cikkíró a játékot legfeljebb 2-3 másikkal hasonlítha össze. Javasolnám, hogy a gépigény mellett az egér, a billentyűzet vagy a joypad szükségességét is tüntessétek fel, mert ezek hiánya csökkenti a játék élvezhetőségét.

Remélem, hamar felzárkóztok a hazai számtech lapokhoz és legalább négyötszörösére növelitek az újságban a reklámok számát. Jó lenne, ha sült csirkét is adnátok az újsághoz, mert így olvasás közben nincs mit enni. A njomdahibákkal szemben elnéző vagyok, ezért a njomdohjba szót egyszer sem fogom a levelemben megemlíteni (mármint azt, hogy

nyomdahiba). Sajnos én csak minden szökőévben tudom megvenni a lapot, de azt hiszem, kellőképpen megalapozott véleményt alakíthattam ki róla, miután több szó jelentésének a szótárban is utánanéztem.

Minthogy már nincs semmi vesztenivalóm, elárulhatom, hogy csak két hónap van hátra az életemből (tehát tedd be a levelet!), ezért a Csevegő olvasása számomra mindig felhőtlen örömet okoz, ugyanis ilyenkor megszabadulok a maradék életkedvemtől is.

Ennek ellenére és mindezen okokból az újság verhetetlen. Ja, és tudtad, hogy "fan" eredetileg legyezőt jelent? **(Hát azt eddig nem. Azt hittem valami szőrzetféleség. Ha ketten vannak, akkor meg tulipános.)** Ezt mindenesetre jó tudni.

Sok szerencsét, békességet, sört, és a levelektől óvjon benneteket az Úr, ki lakozik az Mennyekben, s lőn Ő nekünk nagy fényeséggel. Tiszteletteljes üdvözlettel: Harg, azaz én

Dear levélíró! Remélem, nem haragszik, hogy levelével ékesítettem szakadt kis levelezési rovatomat, de egyrészt így már elmondhatjuk, hogy az e havi eszmecsere meglehetősen Hargos légkörben zajlik, másrészt kedvelem a finoman árnyalt iróniát, amivel volt szíves az itt megjelenő egynémely levelet parodizálni. Mivel a levélre nincs különösebb válaszolnivaló, nekem pedig szerepelnem kell a hasáb további részeiben, azt találtam ki, hogy megajándékozom valami csecsebecsével – ha megengedi, persze. Pillanat, megkotrom a fiókomat. Na, nézzük csak, mi ez: hm, egy sörnyitó. (Ezt nem adjuk, ez még kelleni fog.) És ez: nini, egy óvszer! (Még erre is szükség lehet. 'Tartalomhoz a forma'-alapon jó lesz például TJ-nek, úszósapka helyett.) Hopp, ez jó lesz! Rainbow Six: Rogue Spear. Ezt bírtad nyerni. (Ilyen kommandós bigyó PC-re, vagy mi.) Szívesen elküldeném postán, de a levélírók jó szokása szerint nem írtál semmilyen elérési útvonalat a borítékra. Szóval ha kell a cucc, akkor ugyan írd már meg a címedet! (Tömeges Hargtúltengés megelőzése végett: a személyazonosság igazolására ugyan írd már meg a cím mellé azt is, hogy mit írtál a feladó helyére. Vagy elég lesz az is, hogy mi volt az irányítószám négyszögeibe írva.) Csüsz.

Testi fogyaték

Csá CoVboy! Vagy mondhatnám, hogy: Csá Anonimus! Most gondolom nem érted,hogy mit akarok ezzel. Hát elmondom neked:

- Már egy ideje (úgy 1-1,5 éve) veszem az újságot, és olvasom folyamatosan a Csevegőt. Jó fej vagy, jó a humorod, stb., de ki vagy te valójában? Eddig még soha semmit sem mutattál magadból. (Legalábbis amióta veszem a lapot.) Ha valaki kért tőled egy stábfotót, te elutasítottad. Van valami testi hibád, vagy csak nem szeretsz magadról beszélni. Ezzel nem azt akarom mondani, hogy nyiss egy "Amit CoVboyról tudni kell" rovatot, csak igazán küldhetnél magadról egy képet a Csevibe. Na, csak ennyit akartam mondani. Ja, én nem egy megvadult rajongólány vagyok, hanem csak egy kíváncsi olvasó.

Csá csumi csá: M.I.G

Kedves vadászgép! Először kicsit megrettentem ugyan, hogy egy krónikát akarsz tőlem, mert azt most nem vállalnám, de ha csak ennyi a problémád, akkor azt tudjuk orvosolni. Mindenekelőtt: stábfotót viszonylag sűrűn szoktunk közölni. Volt például egy 576-os csoportkép '90-ben, bár azon én nem vagyok rajta, mert akkor még egy másik színitársulatnál szerepeltem. Aztán volt például egy másik, ami elég gyorsan követte '98 nyarán, ha jól emlékszem, Rocky Horror Show volt a címe a kis 576-os életképgyűjteménynek. Na, azon már ott vagyok! (Az egyiken TJ-vel például a pohár fenekére nézünk.) Hű, be szép ez a deli legény! (Már az, amelyik nem a TJ.) Ahogy így nézegetem ezeket a képeket, nincs különösebb testi fogyatékosságom, leszámítva azt az apróságot, hogy egy cigerattacsikk nőtt a jobb kezembe. (Persze ez sem állandó: a személyi igazolványomban például ugyanabban a kezemben egy üveg sörrel vagyok lefényképezve.) Ha néha el is hajtom a stábfotóért ácsingózó levélírókat, az csak azért van, mert szerintem nem lenne túl érdekes, ha minden oldalról mi vigyorognánk a kamerába. Ha ennyire Fontos Ferencek lennénk, már rég elmentünk volna műsorvezetőnek magyar "zene" tévébe... Persze lásd kivel van dolgod, küldök egy emlékképet. Sajnos a fotóapparát működtetése meghaladja képességeimet, de épp itt van egy scanner, szóval:



tessék. (Pfúj! Tiszta macskaszőr volt az egész. Pedig már ezerszer megmondtam a Hancunak, hogy a catscan.com-ra küldött pályaműveket ne itt állítsa elő!) Ha úgy gondoljátok, jövő hónapban mondjuk a talpamat fogom bescannelni, aztán szépen megyünk sorba, végig a teljes anatómiámon. Gyűjtsd össze mind! Lehet belőle kártyajátékot is csinálni, az lesz a Tragic: The Gathering.

Edina

Szia CoVboy!

Úgy látszik, rosszul értelmeztem a szavaidat. Nem 50 oldalas oldalszámnövekedést ígértél, hanem 50 oldalas oldalszámcsökkenést. Végül is így egyszerűbb. A 0 oldalas újság ára 0 forint, és még csak az újságoshoz sem kell elmenni, mert az elkövetkező végtelen számú esztendő összes száma bárhol megtalálható. Csak éppen semmi élvezet nincs az olvasásában. Na, további jó munkát! Edina

Kedves Edina! Mindenképpen érdekes a felvetésed, hogy a továbbiakban nulla oldalon jelenjünk meg nulla forintért, és én tiszta szívből támogatom is, már amennyiben a fizetésem ugyanennyi marad, mint most. Már csak azt nem tudom, hogy legyen-e hozzá CD?

Pányi má pányí, dzsíve já jenom szpál,
Kted hszjáním venó vám, Lédi Kárnyevál
Jákdüszi kartám vásnyive poblíhál,
ted' üsze movim jen Lédi Kárnyevál.

(Nem felejtettem ám el! Ez volt a második versszak, amiben tovább bonyolódott a szerelmi történet a titokzatos karneváli hölgy körül és jó lesz, ha kapaszkodtok, mert nemsokára a Mesterrel együtt belecsapunk a refrénbe!)

Családregény

KEDVES FŐSZERKESZTŐ ÚR!
ÉN EGY BIZONYOS "T. MISI" APJA VAGYOK. NAGY PROBLÉMÁM VAN: MISI HOBBIJA A SZÁMÍTÓGÉP, MINT SOK MÁSIK GYEREKNEK. AZ E-MAIL CÍM IS AZ ÖVÉ, AMIRŐL ÍROK. MISI ÁLLANDÓ VEVŐJE AZ ÚJSÁGNAK, ÉS CSAK AZZAL FOGLALKOZIK. A TANULÁST IS HANYAGOLJA. KÉMIÁBÓL BUKÁSRA ÁLL, ÉS TANULÁS HELYETT IS EZT OLVASGATJA. A FELESÉGEM ÉS ÉN MÁR SOK MINDENNEL PRÓBÁLKOZTUNK, DE NEM SOK SIKERREL. AZT IS TUDOM, HOGY MISI RAJONG ÖNÉRT. ÚGY VETTEM ÉSZRE, ÖN HATÁSSAL VAN RÁ. BÁRMINEMŰ SEGÍTSÉGÉT BOLDOGAN FOGADNÁM, S HA SIKERÜL ŐT TANULÁSRA BÍRNI, IGEN MEGHÁLÁLNÁM. LEHET HOGY GYEREKES ÖTLETNEK TŰNIK, DE AZT HISZEM MEGPRÓBÁLHATJUK EZT: ÍR EGY LEVELET MISINEK, HOGY HA "JÓ" BIZONYÍTVÁNYT HOZ, BARÁTSÁGBÓL KAP INGYEN ELŐFIZETÉST, AMIT PERSZE TITOKBAN ÉN KIFIZETNÉK. BIZTOS NEM FOG RÁJÖNNI, UGYANIS MISI EDDIGI TULAJDONSÁGAI ELLENÉRE ELÉGGÉ NAÍV.

KÉREM, VÁLASZOLJON ERRE A CÍMRE, AMIN EZTA LEVELET KÜLDTEM! KÖSZÖNETTEL: XY József és XY-né XX Anna **(név és cím a házfelügyelőnél, mert még rámtör valami ombudsman)**

Kedves Apuka és Anyuka! Szomorúan értesültem a problémáról, amelyre konspiratív okokból próbálok e hasábokon megoldást keresni. (Mi lenne például, ha Misi mégsem olyan naiv, mint hiszik, és megnézi az e-mailjeit, én meg ott vigyorgok titkos küldetésben? Megbukunk, mint Rottenbiller!) Nem tudom, hogy vigasz-e a bajban, de múltkor két Always és három Coca Cola között láttam egy kereskedelmi tv-ben egy gyermeket, aki nemhogy bukásra állt volna kémiából, hanem sorra nyerte az országos versenyeket, és mindenki egy leendő vegyészzsenit látott benne. A gyermek egy szép napon két osztálytársával egyetemben egy érdekes tudományos kísérlet folyamán két osztálytársával egyetemben felrobbantotta saját magát. Misinél legalább nem kell ilyesmitől tartani: ha eltekintünk a pszichéjétől, egy 576 Kbyte-tal maximum egy légyre lehet veszélyes. Ha a gyerek számítástechnikai irányba orientálódik, nem biztos, hogy távol kellene tartani tőle: azt mondják az okosok, hogy azé a jövő. Egyik ismerősöm fia szintén kicsit bele volt borulva a számítógépébe (még Fradimeccsre se akart jönni!), de az apja hagyta, hadd képezze csak magát a gyermek. Azóta felnőttek gyerekek. Múltkor láttam a kölyköt a tv-ben: épp arról beszélt, hogy állandó razziát tart nála a Nemzetbiztonsági Hivatal, mert puszta hobbiból néha meg szokta egy kicsit hekkelni a keze ügyébe akadó kormányzati szervereket, és az ott talált dolgokkal kitapétázza a látogatottabb honlapokat. (Mi ez, ha nem karrier?!) Az se baj, ha a gyerek egyelőre csak játszik, mert a játékokból egy csomó élettapasztalatot meríthet: a Carmageddonban megtanulhat vezetni, a GTA2-ben kijárhatja az Életben való érvényesülés iskoláját, míg a Dungeon Keeper a szociális kapcsolatok terén fejleszti a gyermek egyéniségét. Tudja ezt a Mengyelejev-féle periódusos-rendszer? Nem tudja. Személy szerint három dolgot tudnák önöknek tanácsolni:

1. Az előfizetés nagyszerű ötlet, de talán egyszerűbb lenne, ha engem kihagyva rögtön Misinek ajánlanák fel, mint pályadíjat, ha nem hasal el kémiából. Sőt, javasolt azonnal tanulmányai befejeztéig előre előfizetni neki, mondjuk két főiskolával számolva úgy 10-15 évre előre.

2. Konspiratív céllal esetleg lehetne beszélni a kémiatanárnővel is. Meg lehetne világítani előtte a lehetőséget, hogy ha megbuktatja Misit, akkor jövőre szenvedhet vele megint, ami ugyebár senkinek se jó. Esetleg meg lehet vesztegetni őt is egy éves 576-előfizetéssel. (Ha meg még mindig nem állt kötélnek a vén szipirtyó, akkor egész egyszerűen meg kell fenyegetni, hogy bebüntetik egy 15 évessel! A végső tromf ezek után már csak egy hidrogénkloridos fürdő lehet.)

3. Tesenek nyugodtan elengedni a Shiftet e-mail írás közben. Anélkül is működik a dolog.

Újra itt van, újra itt van...

Hello!

Bocs, hogy mostanában nem jövök olyan izgalmas kérdésekkel, de sajna kezdek kifogyni belőlük. **(Ehhez a megállapításhoz néhány információ. A levélíró egy e-mail rém. Valahol azt olvasta egy pennámból származó nyomdahibában, hogy azért nem válaszolok a levelekre, mert nem kérdeznek benne semmit. (Ez csak az egyik indok, és én mindig tartok magamnál 10-20 darabot.) Azóta minden reggel ott lapul elektronikus postaládámban, és amikor nem figyelek, azonnal betámad párszáz kérdéssel. Kiváncsi vagyok mikor unja meg.)** Azért te is megkönnyíthetnéd a dolgom, mer' alig írsz valamit válasznak. A Csevegőn alig lehet levakarni a billentyűzetről, ilyenkor meg örülök, ha 2 sornyi választ írsz. Ha hosszabb válaszokat adnál, akkor jobban örülnék, és talán több kérdés jutna eszembe. **(Mit szólsz a kis áthidaló megoldásomhoz?)**

O.K., kezdhetjük:

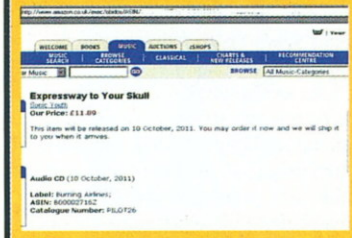
1. Te döntöd el, hogy lesz-e CD, vagy sem?

Jó kérdés. Mivel ez az újság nem az

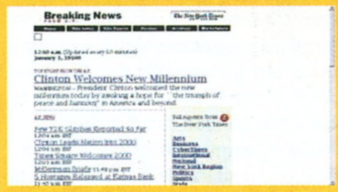
Y2K? NEM PROBLÉMA!.



A Microsoft finn szekciója egy kis időzavarba került. Hogy az Enterprise Program Manager vajon valóban Viisi uusinta avointa työpaikkaa, vagy sem, azt nem tudni, de hogy nem 1900. január 1-jén, az biztos.



A legnagyobb online áruház, a milliárd dolláros forgalmú Amazon angol szekciójánál már elővételben meg lehet rendelni az új Sonic Youth CD-t, amit azonnal szállítanak, mihelyt megérkezik 2011. október 10-én. Sonic "Youth"? És mi lesz az első szám? A Beatlestől a When I'm sixty-four?



A New York Times honlapjának főcíme szerint Clinton elnök üdvözölte az új évezredet, ami szavai szerint a béke és harmónia diadalát hozza el az emberiségnek. Csak győzzük kivárni, ugyanis a viszonylag hosszú (végtelen?) hivatali ciklusban lévő elnök a beszédet 19100. januárjának első napján mondta el (fogja elmondani? már megint az időutazás problémája!)



Az új-zélandi Auckland reptér honlapja jelenti, hogy az Y2K probléma ellenére a "Business is as usual", azaz az üzletmenet zavartalan. A dátum 100 január 1. Ne vegyetek a részvényeikből, mert szerintem ha az a szokásos üzletmenet, hogy a következő turista vagy 1.600 év múlva érkezik, akkor tt nem különösebben "flowol" a cash és nem lesz valami nagy osztalék sem.



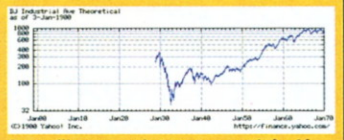
A patinás angol BBC rádió műsora 1900. január első napján. Bár az is lehet, hogy ennyire nem patinás...



A svájci domain név alatt bejegyzett y2k idejekorán megkezdte a visszaszámlálást 2000-ig: már csak 1901 év, 11 hónap, 27 nap, 5 óra, 6perc és 37 másodperc van hátra. Addig meg lehet rágyújtani...



Turistacsalogató látványosság a millenniumot egy hónapos fesztivállal köszöntő Szingapúrról, ahol ilyen csodálatos kép készült 1999. december 32-én, hajnali 3 órakor.



A grafikon szerint a prosperitás fényes korszaka köszöntött a Yahoo!-ra 1900. januárjában. Csak nehogy betámadja a rendszerüket valami vizigót hacker!



Az amerikai Haditengerészet atomórákkal felszerelt központi csillagvizsgálója szerint már csak ennyi másodperc van hátra 2000-ig. Hajszálpontos a szám, hiszen 100 éve és egy napja született a Megváltó Jézus Krisztus.



és egy a maira megszólalásig emlékeztető Sony-kollekció 192.000-ből

enyém, az én feladatom nem az, hogy meghozzam a döntéseket, hanem az, hogy megtegyem a javaslataimat, ha pedig a témához negatívan állnék hozzá, esetleg rávilágítsak annak hátulütőire és következményeire. Szóval nem én döntöm el, hogy lesz-e CD, de ha az én véleményemen múlik, akkor nem.

2. A Re-voltot mér' nem teszteltétek?

Ugyanolyan okból, mint sokszáz más játékot. Helyhiány meg ilyesmi.

3.Néha jó lenne valami hardverteszt is...

Isten hard ver bottal...

4.Ugye nem akarsz még elmenni az 576-tól?

Miért, üresedés van a PC Zone-nál? :-)

5. Évente egyszer igazán kiadhatnátok egy dupla CD-s számot (jó, tudom: nem lesz CD, de én amíg élek, remélek)

Az helyes, optimizmus rulez. A remény fogy el utoljára, mint tudjuk. Ehhez én csak annyit tudok hozzátenni, hogy a sör meg először.

6.Mikor dől el, hogy hogy fog kinézni az aktuális szám?

Amikor kinyomták. :-) Most nem tudom, hogy a kérdés a tartalomra vagy a külalakra vonatkozik, de azért válaszolok mindkettőre: a tartalom az kicsit túlságosan is dinamikusan változik menet közben. Van egy kilövésem, amire fel szoktam irkálni, hogy mi hol lesz és milyen terjedelemben. Mivel a cikkek egy elméletem szerint teljesen önálló életet élnek (kiterjednek, elsorvadnak, eltűnnek és felbukkanak), ezt a kilövést úgy kétóránként szoktam átrendezni. Rajtam kívül tehát soha senki nem tudja, hogy mi és hol lesz a következő számban. Khm. Na jó, legyünk őszinték: néha én sem. (Akkor viszont szoktak támadni ötleteim. Muszáj nekik.) Ha a kérdés a látványra vonatkozott, akkor az már a készítési szakaszra vonatkoztatva is egy hosszabb székfoglalót eredményezne. Hogy a nyomdai emésztőcsatornát elhagyó végtermék hogy fest, az meg egy külön műfaj.

7. Hány levelet kapsz összesen egy hónapban?

Másoktól vagy csak tőled? Mindegy, sokat. Nem szoktam számolgatni őket.

8.Hogyan döntöd el, hogy melyik levelet rakod be a Csevibe?

Tudományos alapon: megkotrom a ládát, és kihúzok egyet belőle; belerántok az Outlook Express csúszkájába, aztán ahol megáll; írok magamnak egy levelet... A lehetőségek szinte kimeríthetetlenek. Viccet félretéve: már többször mondtam, hogy a Csevegőbe került levelekre azért válaszolok a Csevegőben, mert a Csevegőben akarok rájuk válaszolni. (Na erre varrjál gombot!) A miértje lehet ennek aztán akármi: olyan témáról van szó, amit már többen feldobtak; meg kellene magyarázni valamit az olvasóknak; egyszerűen csak mulatságosnak találtam; viccből – és így tovább. Egy biztos: azért még egyetlen levél sem került ide, mert az írója arra kapacitált volna, hogy tegyem be a levelét a Csevegőbe. Leszámítva azt, amikor mulatságosnak találtam, hogy valaki meg akar vesztegetni.

9. Mennyi a fizetésed?
(ha nem akarsz, akkor nem válaszolsz erre a kérdésre)

A francba! Vészriadó! Egy újabb kib@ adóellenőr hatolt be a bázisra! Seek and Destroy üzemmód aktiválva! (Ha adóellenőr vagy, akkor a további kérdéseidre kizárólag a könyvelőm és az ügyvédem jelenlétében vagyok hajlandó válaszolni. Egy ilyen illetlen kérdésre meg egyébként is mindenkinek megvan a kész válasza: többet is el tudnák képzelni.)

10. Gondoltál már a nősülésre, gyerekekre stb.?:)

Hát hogyne gondoltam volna! Aztán gyorsan elhessegettem magamtól a gondolatot. A nő sütve például nem olyan jó, sokkal jobb párolni, esetleg lassú tűzön pirítani a bébit. Gyerekek rulez, de az meg szerintem olyan felelősség, amelyet magamat ismerve tán nem kellene erőltetnem.

11.Milyen stílusú játékokat kedvelsz?

A gótikusokat. Jöhet esetleg barokk is, az impresszionistákat azonban ki nem állhatom, mert biztos nagyon jók, de borzasztó, hogy nem tudnak egy egyenes byte-ot húzni.

12. Kicsit késve, de azért megkérdezem: Hogy telt a szilveszter?

Hát erre speciel nem emlékszem...

13. Mit szólnál, ha mondjuk lefénymásolnám az 576-ot, és elkezdeném árulni az utcán?:)))

Egy szót sem szólnék: egyszerűen lefénymásolnálak.

Jól van, már megyek is, nem zavarlak tovább. Hagylak (keményen) dolgozni...
Szasz! Abiondi

+1: Besz@rtak a gépek a 2000-től?

Elmondok neked egy kis műhelytitkot, ami egyben kiegészítés is az egyik találós kérdésedhez. A leveled egyrészt azért került a Csevegőbe, mert mókásakat kérdeztél, de főleg önös okokból akartam itt válaszolni. Az évezred-számláló átfordulása ugyanis a különféle médiák szerint teljesen zavartalanul történt. Szerintem meg csak többnyire. Volt azonban pár hely, azért gáz volt, de az igazi gáz meg az volt, hogy ezeken a helyen gáz lehetett. Még januárban össze is szedegettünk pár jelesebb kulimászt egy helyre kis cikkhez, de az akkori mini-számba szokás szerint nem fért be. Na, majd februárban, 100 oldalon minden elfér! Most viszont TJ a Tormentnél gabalyodott bele a billentyűzetbe, én meg a Final Fantasynél – márciusban pedig már kicsit idejétmúlt lenne előjönni a témával. Erre itt jön nekem egy szép szőke herceg, hófehér e-mailen, és felteszi ezt a csodaszép kérdést, amivel én mégis el tudom sütni ezt a remek témát (legalábbis egy részét) még most... Puszszantalak. A válasz ott van balra. Jöhet a refrén Karellel, a rákendrova rollova hal(lgat)hatatlan hősével:

Ásnyí ázsí dobnye hrzsí nyepozsnááááj
táncsí bilih kámázsí jemujpááááán, zsivot já bih zányejdál, ó má Lédi Kárnyeválá,
mámtye rááááád, mámtye rááááááád...

Chat

Hali cov!
99/1-es számban azt írtad hogy nem csettintésre lesztek 100 oldalasak. Most meg azt írod, hogy 100 oldalasak lesztek. Hányat kellett hozzá csettinteni? Tulajdonképpen hányat csettintesz te egy évben? Utálom ha valaki ok nélkül csettinget.
hali Tapesz

Nem tudom, hogy hányat kellett csettintenem, mert szervizben van a csetto-méterem. Párat biztos. Viszont mulatságos leveledért te is nyertél valamit. A fiókomban nem találtam már semmi érdemleges kisorsolnivalót, de szerintem örülni fogsz az ajándéknak: Csett.

Junk Mail

Konferansz: Igazán örülök, ha eszébe jutok valakinek, és megereszt felém egy levélkét. Ellenben a világból ki lehet üldözni a "junk mail"-ekkel, vagyis azokkal az állatságokkal, amik már négyszázszor körbejárták a Tejútrendszert, és tovább kell küldeni őket, mert különben irgumburgum, jön a villanyszámlás vagy valami hasonló katasztrófahelyzet áll elő. Ezeknél nyilván MINDENKINEK eszébe jutok, mert már egy külön helyiséget kell bérelni az ilyen jellegű leveleim tárolására. Ha bejön egy új az országba, akkor asszem én kapom meg másodiknak. Meg hetediknek. Meg tizenharmadiknak. Most lett elegem belőle. Nagyon megköszönném, hogy ha ebben az egy témában leszoknátok rólam. Ameddig nem, addig itt fogom továbbítani őket. (Háthа valakit szórakoztat...) Tessék, itt van egy tök jó.

Szia!
Kaptam az előbb egy kis tesztet. Gondoltam, megküldöm Neked! Izgalmas, jó teszt, ne csalj! Itt van valami misztikus. Kipróbáltam a tesztet, fura volt. Az aki küldte, azt mondta, 10 perccel a levél megkapása után bejött, amit kívánt, úgyhogy azt gondoltam, miért ne?
Először is:
Ne csalj! Ez egy szórakoztató játék, fura véggel. Sorrendben csináld meg, ne csalj. Kb. 3 percig tart, de megéri, bár kicsit ijesztő. Először vegyél elő papírt és ceruzát. Mikor neveket kell választanod, olyan embert válassz, akit ismersz, és az első megérzésedre hallgass!
Egy sort gördíts egyszerre, ne olvasd el előre a többit, vagy elrontod a játékot.

1.) Írd fel a számokat 1-11-ig egy oszlopba.
2.) Az 1-es és a 2-es mellé írj akármely két számot, amit akarsz (1-től 7-ig).
3.) A 3 és 7 mellé írd fel ellenkező neműek teljes nevét.
4.) Írd bárkinek a nevét a 4., 5. és 6. sorba (barátok, család).
5.) Írd le négy dal címét a 8., 9., 10. és 11. sorba.
6.) Kívánj valamit.

Itt a kulcs a játékhoz:
1. A 2. mezőbe írt számú embernek mesélned kell a játékról. **(Nagyszerű. És mi van, ha 1-7 közül én a kettest írtam ide. Végtelen ciklus és itt ragadtam egy ilyen hülyeség közepén örök időkre?)**
2. A 3. helyen lévő ember az, akit szeretsz.
3. Az, aki a 7-esen van az, akit kedvelsz, de nem müködhet a dolog.
(Ez a kettő is csodálatosan bölcs dolog ám! Amikor felírtad, gyakorlatilag arról volt szó, hogy mondj két női nevet. Nyilván azt fogod elsőnek mondani, aki az agyadban jár, másodiknak meg bárkit, aki lehet akár a takarítónő is. A "kulcsból" meg kiderült, hogy akit elsőnek mondtál, azt szereted, a másodikkal meg nem működhet a dolog (hál'Istennek). Ez ám a csoda!)
4. A 4. helyre írttal törődsz a legtöbbet.
(Ugyanaz, mint az előbb: nyilván az ember a legjobb barátját mondja legelőször, amikor az ismerősei közül kell felsorolnia valakit. Vagy a gyerekét. Én persze richtig a kutyámat írtam ide.)
5. Az 5. helyen levő ember nagyon jól ismer téged.
(Nyilván ismer, ha a családtagjaim vagy ismerőseim közül kellett ide írni valakit.)
6. A 6. a szerencsecsillagod.
(Na hiszen! Ide beírtam kedvenc haverom kiherélt macskáját...)
7. A 8. dal a 3-as emberhez illik.
(Nagyszerű. Egyik kedvenc számom a Peter and the Test Tube Babiestől a Giving up drinking. Jó dögös darab. A teszt szerint a nőnek, akit szeretek, fel kéne adni a piát, elnyomnia a rakétát és nemet mondani a dohányzásra...)
8. A 9-es a 7-eshez.
9. A 10-es dal az, ami a legtöbbet mondja el rólad.
(Madness: Night Boat to Cairo. Ez mindent elmondott rólam.)
10. 11-es az életérzésed kifejezője.
(Amikor egy fél éve először megkaptam, ez tényleg talált. Az Anti Social ment a lejátszóban a Skrewdrivertől.)
Küldd el ezt 10 embernek egy óra alatt, hogy kívánságod valóra váljon. Ha nem, az ellenkezője fog történni. Jó játékot kívánok: Anita + Bali

Köszönöm. Minimum 2000-szeresen teljesítettem a tervet és azt kívántam, hogy ne kapjam vissza se ezt, se a száz másik egyebet.

Persze ezzel a junk maillel nincs is semmi baj, unatkozó titkárnők még örülnek is neki, különösen amikor titokzatos paranormális erők támogatásával működésbe lép a "kulcs" és mindent kitalál róluk.

Van viszont egy sokkal aljasabb (vagy butább), amikor az ember segítőkészségére próbál hatni, aki útjára indította a remekművet. Az alábbiból ha nem kaptam már vagy kétszázat, akkor egy darabot sem.

Sziasztok!
Üdvözlök mindenkit! Légyszíves olvassátok el ezt a levelet. Köszönöm. Mindenkit akit ismertek küldjétek el (Továbbkülddel is mehet), de fontos, hogy a témasorba ezt írjátok be Solidaridad con Brian. Aki nem tudna németül, nagyjából arról van szó, hogy egy kisgyereknek szüksége lenne orvosi beavatkozásra, ami nagyon sokba kerül. Az ISP(Internet Service Purvoyer) **(Nem Provider véletlenül az a Purvoyer?)** minden egyes levélért, amit a fent megnevezett témával küldenek el 0.01$-t fizet. Szóval nagyon sok levélre lenne szükség a műtétre. (11.5 millióra) Kérek mindenkit, ha megteheti, ne szakítsa meg a láncot, mert a 11,5 millió nagyon sok és jó lenne ha az a 115000$ összejönne... Köszönöm mindenkinek! Szeiber László
Betreff: Fw: Solidaridad con Brian
Hallo Ihr alle!
Ich schicke Euch eine Nachricht und eine Bitte... Ihr versteht vielleicht nicht sofort den Sinn dieses Mails, deshalb eine kurze Erklärung: Es handelt sich um einen kleinen Jungen (Brian) aus Buenos Aires, der eine Fehlbildung des Herzmuskels hat und deshalb eine Transplantation braucht. Die Operation kostet 115'200.- $. Die ISP (Internet Service Purvoyer) im Inland und Ausland zahlen 0,01 $ für jedes Mail, das mit dieser Betreffzeile verschickt wird und über den Server geht: SOLIDARIDAD CON BRIAN. Es ist also nötig, schnell zu handeln. Man hat neben dem Jungen im Krankenhaus ein Notebook mit Modem installiert, um zu zählen...Rechnerisch werden 11,5 Millionen Mails benötigt, um die Operation finanzieren zu können. Könnt Ihr, wenn es Euch möglich ist allen Leuten, die Ihr kennt eine Kopie dieses Mails schicken?! Dieses wird Euch 2 Minuten kosten und kann einem kleinen Jungen helfen. Brecht die Kette bitte nicht ab, und vor allem vergesst nicht den Titel, der in die Betreffzeile kommt, denn dies ist die einzige Kontrollmöglichkeit für die ISP. Hoffentlich klappts!
Erfasser: Felix Rapp, Neurochirurgie, Schulthess Klinik,
Lengghalde 2, 8008 Zürich, Schweiz, Tel: +41 1 385 7836
privat: Streulistrasse 20, Zimmer 1, 8032

Nyilván mindenki segít szegény Briannak és küld ebből a baromságból vagy kétszázat, hogy szegény kicsi fiúnak összejöjjön a műtétre való. Hogy miért neveztem aljasnak/butának ezt az akciót? (már azonkívül, hogy gyárilag paraszt vagyok) Én elhinném, hogy az ISP (vagyis az Internet-szolgáltató) az átmenő mailekért 1 centet fizet, mert az bolt neki. Szegény Brian (vagy aki ezt az egészet kitalálta) Internet-szolgáltatója azonban valószínűleg nem az Interware. Márpedig rajtad és azon kívül, akinek a levelet küldted, elméletileg csak egyetlen valaki tudhatja a subjectjét: a "Purveyor" (vajon mi lehet az?), azaz a szolgáltató, akinek a mail szerverét használod levelezésre, tehát nála mindenképpen van egy másolat. (Ő is csak bizonyos keretek között, lévén az e-mailekre is vonatkozik a levéltitok fogalma.) Viszont az igen érdekes lenne, ha mi itt magyar szolgáltatókon keresztül küldözgetjük ezt a mailt, és ahhoz hozzáférne Brian portugál (spanyol?) vagy ennek a Herr Rappnak a svájci szolgáltatója... Én elhiszem, hogy egy Internet-szolgáltató olcsó reklámlehetőséget lát egy ilyen akcióban, mert ez nem csak reklám neki, hanem hatalmas bolt is. (Különösen, hogy a legnagyobb telefontársaságok egyben internet-szolgáltatók is. Kapisga?) A dolgot azért neveztem butának, mert a fentiekből adódóan az itteni küldözgetéssel nem segít senki Brianen, maximum a telefontársaságának/szolgáltatójának a bevételét gyarapítja.

Aljasnak meg azért neveztem, mert nagyon bűzlik ez a bolt. Herr Rapp ugyan miért egy lakás- és munkahelyi címet adott meg, miért nem e-mailt? Innen kezdve a dolog már nagyon úgy fest, mintha egy okos marketinges ötlete lenne az egész, valamelyik (nem feltétlenül külföldi) telekommunikációs társaság felsőbb szintjéről, aki grafikonokban gondolkodik és horribilis számokban látja az élete értelmét. Ha elkezdtek ti is volumenekben gondolkozni, akkor gyorsan rájöttök, hogy vajon mekkora bolt is valakinek, hogy ebben a percben is legalább ezer magyar e-mail gyűjt Brian műtétjére – de kinek? Mert Briannek nem, az tuti. Szóval hagyjátok Briant. De legalábbis engem.

Énekeljünk, most jön a szám csúcspontja: az eszmei mondanivaló.

Lallalalala lallalalala la
Sallalalala lallalalala li
(érted? nem "la", hanem "li"!)
Sallalalala lallalalala la
Sallalalala lallalalili líííí...

Bétapest

Halihó CoVboy!!!
Már úgyis érett írnom a csevegőbe úgyhogy ezzel együtt megteszem!!!!! CoVboy te milyen zenét szeretsz?**(Hát igen sokfélét.)** Ez csak egy mellékes kérdés volt! **(Mellékesen szeretem még Karel Gottot. Meg az Aquától a Barbie Girlt, de csak dánul és csak mellékesen.)**
Na szóval belevágok a közepébe!!!
Tudod az van, hogy el vagytok maradva mint a befőtt, mivel mire máshol már két hónapja tesztelték a játékot, addig ti még csak 2 hónap múlva írtok róla ez azért elég szar! Ja és ne gyere azza hogy ti nem akartok bétákat tesztelni mert az Unreal Tournamentnek igen csak béta szaga volt!!! (A képek alapján!!!!) na mindegy egyébként szerintem messzwe ti vagytok a legjobbak és mindíg megveszem az 576-ot! A poszter egy igen kiráyl 5let csak már tele van a szobám fala pedig nem mindet raktam ki!! Na mindegy csak ennyit akaratam mondani!!!!
Maradok hű olvasótok:Pusi (Ha akanál velem cseteni mert én veled nagyon akarnék légyszi írd meg hogy neked mikor lenne jó a gyalgló cseten!!
Előre is köszi) Pusi!!!

Dear Pusi! Lehet, hogy le vagyunk egy kicsit maradva, és abban is igazad van, hogy a többi játékos újság a béta alapján írt az UT-ról tesztet (hogy ez okos dolog-e, én nem tudom, de most ne is feszegessük). Abban viszont nincs egészen igazad, hogy most megvádolsz bennünket, hogy mi is bétáról bénáztunk valamit. Na ne bétáskodjál már! Nem is teszteltük az UT-t. Chat egyébként lemondva: ha egy e-mailben is így zatyulod a karaktereket, akkor online egy szót nem értenék belőled.

Jaj, mit tettem?! Itt a hasáb vége, pedig a Lédi Kárnyeválból még hátra van a legjobb: a tus. Márpedig én *ideírom,* ha a fene fenét eszik is. Szóval: *ted szrücsi hováááám, jen Lédi Kárnyeeeeváááááááááááááááááááááááááááál. Ha gondoljátok, legközelebb is éneklek nektek valamit. Addig is köszönöm a figyelmet. Sziasztok: CoVboy*

Hát akkor ennyit mára Hölgyeim és Uraim! Egy hónapra bezárjuk a bótot. Pá!

Nem menekültök márciusban sem! Biztos lesz:



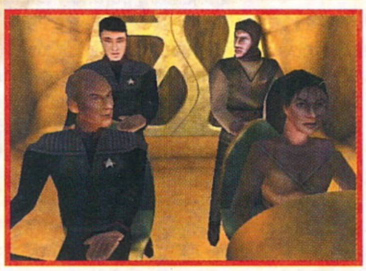
Nox

A Westwood – Tiberian Sun ide vagy oda – csúnyán alulmaradt nagy konkurensükkel, a Blizzarddal szemben a real-time stratégiák királyi címéért folytatott harcban. Ha már a Starcraft trónját nem tudták megingatni, gondoltak egyet, és új programjukkal belekötöttek régi vetélytársuk másik sikerjátékába, a Diablóba. Hogy a Nox-szal ismét felragyog-e a Westwood csillaga, vagy csak egy kis unaloműző a Diablo 2-ig, az kiderül a következő számunkból...



The Sims

Vége a Szomszédoknak? Sebaj, itt az új őrület, a The Sims, az igazi emberszimulátor! Felesleges ezentúl a TV-s szappanoperákat és családsorozatokat bámulni, ha otthon is lehet egy saját Szabó családunk! A márciusi 576-ban alaposan körülnézünk Sim City lakóinak háza táján – csak nem lehet véletlen, hogy a programból az amerikai megjelenés utáni első három napban 250.000-et adtak el!



Star Trek: Hidden Evil

Star Trek-rajongók nagy örömére megérkezett a legutóbbi Next Generation-mozifilm alapján készült játék! Picard kapitány, Data és a többiek ezúttal egy vérbeli 3D akció/kalandjátékban teszik helyre az univerzum békéjét fenyegető gonoszt...



Tzar

Egy újabb nagy dobás Kelet-Európából: az Age of Empires nyomdokain haladó, bolgár fejlesztésű Tzarban az európai, az arab, vagy az ázsiai kultúra jeles képviselőivel tiporhatjuk a porba a többi civilizációt.

A Tippmix 1:1.01-hez veszi az esélyt, hogy következő számunk március 22-én jelenik meg.

ON VAGYUNK LINE!

Szörfözés közben ugorj be az 576 Kbyte céginformációs honlapjára, ahol a nap 24 órájában az alábbi nyalánkságokkal várunk Téged:

– a legfrissebb hírek és érdekességek a számítógépes szórakozás világából (PC, PlayStation, stb.)

– az 576 Kbyte és az 576 Konzol című kiadványaink összevont tartalomjegyzéke és új számainak tartalma;

– az 576 Kbyte Shopok és Csomagküldő Szolgálatunk teljes áruválasztéka;

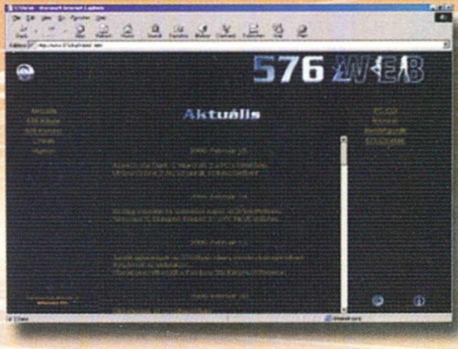
– akciófigurák hegyei a legnépszerűbb számítógépes játékokhoz, filmekhez és képregényekhez;

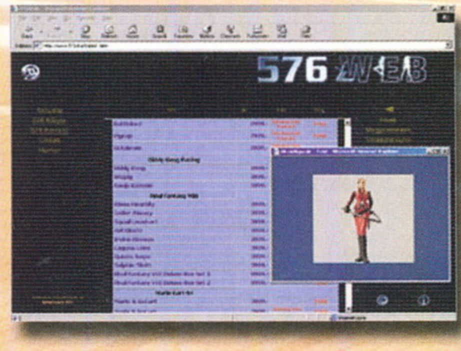
– meg van még ipari mennyiségű favicc is...

Ha nem emelkedik óránként ezerrel a látogatók száma, akkor a webmastert rituálisan feláldozzuk a Net valamelyik különösen vérszomjas istenének – mentsétek meg az életét!

www.576.hu







576 KONZOL - A MEGSZÁLLOTT JÁTÉKOSOK MAGAZINJA



Következő számunk tartalmából:

Gran Turismo 2 (PSX)
Vandal Hearts 2 (PSX)
Ace Combat 3 (PSX)
Jade Cocoon (PSX)
Resident Evil 2 (N64)
Space Derbis (PSX)
Ronin Blade (PSX)
Overblood 2 (PSX)

EGY ÚJSÁG, AMIBEN MINDENT MEGTALÁLSZ A KONZOLRÓL!

AKCIÓS SZELVÉNY

Akciós áraink csak ezzel a szelvénnyel együtt érvényesek. Egy szelvény több játék vásárlására is jogosít!

576

MOST MÁR NÉGY HELYEN TALÁLKOZHATSZ HATALMAS VÁLASZTÉKUNKKAL

576 KByte

HELY AHOL JÁTSZVA VÁSÁROLHATSZ!



COLOR GAME BOY

PlayStation

SEGA



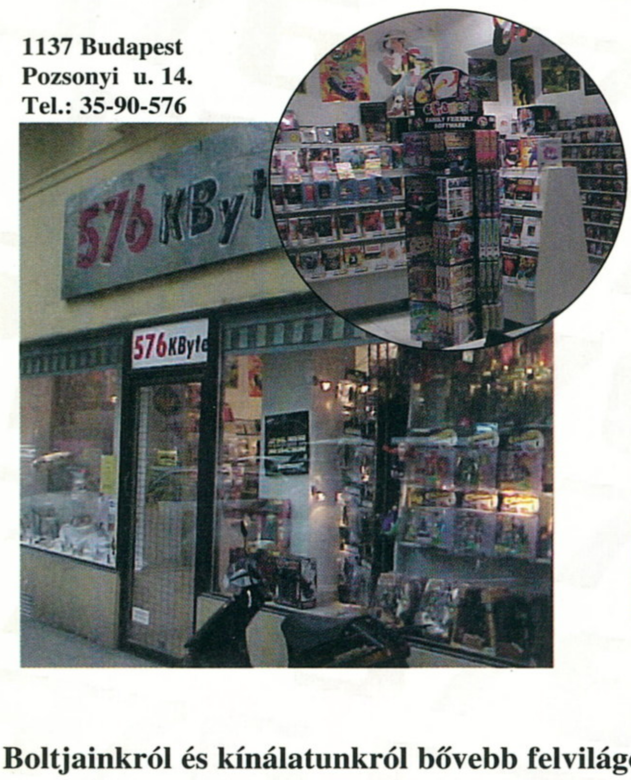
West End City Center
Jókai Mór sétány 47.
Tel.: 23-87-576

Pólus Center
Center Court 237
Tel.: 419-41-17

AKCIÓFIGURÁK · PC CD ROM · NINTENDO 64 · Dreamcast · NINTENDO 64 · PC CD ROM · AKCIÓFIGURÁK

1137 Budapest
Pozsonyi u. 14.
Tel.: 35-90-576

Mammut Bev. Központ
Széna tér 2. emelet
Tel.: 345-80-76



SEGA

PlayStation

COLOR GAME BOY



Boltjainkról és kínálatunkról bővebb felvilágosítást a 35-90-576-os telefonon vagy a

WWW.576.HU

Website-on kaphatsz!

ISSN 0865-8226

9 770865 822000